1999年８月１日発行(毎月１回１日発行)第18巻第８号昭和57年12月６日第３種郵便物認可

マイコン

わかる!動かせる!家族全員で楽しめる!

コンピュータの新しい活用法を満載!!

AUG. 1999 8

BASIC Magazine

定価 550Yen

コンピュータ・グラフィックスに挑戦!
パソコンで絵を描こう!!

学校訪問 生徒のインターネット利用が活発!
神奈川県・横浜中学校

誰でも楽しめる頭脳の体操
読者投稿プログラム&言語講座
VisualBasic/Direct X/Delphi/F-BASIC V6/Qbasic/MSX-BASIC/N88-BASIC/サターンBASIC/FX-890P-BASIC

箱庭SLG特集
- ●シムシティ3000
- ●シーザーIII
- ●ローラーコースタータイクーン
- ●創世紀1602

夏の体験入学情報
ゲーム・クリエイター・スクール



日本初公開! DirectX Transformリファレンス

専用ホームページ
http://www.basicmagazine.net/

別冊付録 ComputerMusic Magazine コンピュータ・ミュージックマガジン



庵野 秀明の仕事場。

庵野秀明 Hideaki Anno：プロフィール

1960年生まれ。映像作家。大ヒットアニメーション「新世紀エヴァンゲリオン」（TV・劇場映画）の監督として注目を集める。「ラブ&ポップ」で実写映画を初監督。最新監督作品は「ガメラ3」のメイキングドキュメントビデオ「GAMERA1999」。

NEC

画質に妥協しない映像のプロが選ぶ、NECマルチシンクディスプレイ。
省スペースを追求した全長短縮クロマクリア管搭載機と、
自然な平面表示を実現するダイヤモンドトロン®NF管搭載機が新たにラインナップ。



17型 E750 (JC-1747UMW) NEW CROMACLEAR®
○全長短縮クロマクリア管採用により、高精細画面と奥行380mmの省スペースを実現
○1,280×1,024ドット表示の85Hzモードに対応 ○水平走査周波数31.0〜92.0kHz
○TCO'99に適合
標準価格69,800円(税別)

19型 E950 (JC-1945UMW) NEW CROMACLEAR®
○全長短縮クロマクリア管採用により、高精細画面と奥行404mmの省スペースを実現
○1,600×1,200ドット表示の75Hzモードに対応 ○水平走査周波数31.0〜96.0kHz
○TCO'99に適合
標準価格108,000円(税別)



15型 X510 (JC-1578VM)
○動作時でも72Wの低消費電力設計
○水平走査周波数24.8〜69.0kHz
標準価格39,800円(税別)

NEW
17型 A700+ (JC-1739VMW)
○動作時でも75Wの低消費電力設計
○水平走査周波数31.0〜70.0kHz
標準価格59,800円(税別)

NEW
22型 FP1350 (JC-2241UMW)
○平面で高精細な画面表示を実現したダイヤモンドトロン®NF管を採用
○最大1,920×1,440ドット表示の75Hzモードに対応
○水平走査周波数31.0〜115.0kHzのワイドレンジ対応
○TCO'99に適合
標準価格198,000円(税別)

NECの世界ブランドディスプレイ。

MultiSync®

■マルチシンクディスプレイは世界各国で累計100以上の賞を受賞しています。

◇PC98-NXシリーズ、PC-9800シリーズ、DOS/V対応機※1、Macintosh※2に対応。 ◇ご使用の際は、必ず「取扱説明書」をよくお読みのうえ、正しくお使い下さい。

※1 IBM PC/AT100%互換機。※2 別売の変換アダプタが必要です。■IBM、ATは米国International Business Machines,Inc.の登録商標です。■Macintoshは、米国アップルコンピュータ社の商標です。■MultiSyncはNECホームエレクトロニクスの登録商標です。■記載されている会社名、商品名は各社の商標または登録商標です。■画面はハメコミ合成です。■当社は国際エネルギースタープログラムの参加事業者として、本製品が国際エネルギースタープログラムの対象製品に関する基準を満たしていると判断します。

〒108-0014 東京都港区芝5-37-8(住友三田ビル) TEL.03(3454)5111(大代表)
●インターネットでもMultiSync情報提供中 http://www.nehe.nec.co.jp/j/ds/ds-top.htm

NEC ホームエレクトロニクス

マイコン BASIC Magazine

CONTENTS 8

AUG.1999

別冊付録
コンピュータ・ミュージックマガジン

ComputerMusic Magazine

※99ページに別目次があります



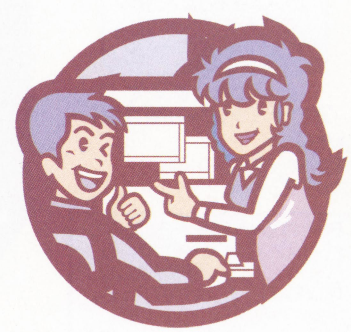
今月の表紙
スタイリッシュなデザインのプリウス登場！

日立
FLORA Prius 310L
オープン価格

奥行き16cmのスマートボディに，スーパーTFTカラー液晶を搭載した一体型の新プリウスは，Pentium III／450MHzモデルとCeleron／400MHzモデルを用意。画面を包み込むような透明感あるボディはトランスルーセントという素材を採用，色も上品な「フロストグリーン」。これまでのパソコンのイメージまでも変えてしまいそうです。フロントフレームはほかに「フロストホワイト」「フロストオレンジ」の2種類を標準添付，好みによって自由に取り替えが可能。

FLORA Prius 310Lのスペック

型名	3104ST40LM	3105ST40LM	3105ST45LM
CPU	Celeron/400MHz	Celeron/400MHz	Pentium III/450MHz
メモリ	64MB	64MB	64MB
HDD	6.4GB	8.4GB	8.4GB
CD-ROM	最大24倍速		
モデム	データ56Kbps／FAX14.4Kbps		
TFTカラー液晶	14.1インチ	15インチ	15インチ



©マイコンBASICマガジン8月号
第18巻　第8号　1999年7月25日印刷
1999年8月1日発行
定価550円（本体524円）
電波新聞社　1999 Printed in Japan
編集発行人：平山哲雄
東京都品川区東五反田1-11-15　郵便番号141-8715
電話　東京(03)3445-6111（大代表）
振替　（東京）00150-3-51961
印刷：奥村印刷(株)　製本：(株)堅省堂

新発売

ペイントショップ プロ5J

Paint Shop Pro 5J

世界標準デジタルイメージ編集ソフト

パワー大幅UP！

★写真編集やグラフィック作成をもっと簡単に行いたい!
★デジタルカメラやスキャナからのイメージを編集したい!
★見栄えのする印刷物を作りたい!
★ワンランク上のホームページを作りたい!

■「Paint Shop Pro 5J」とは?

Paint Shop Proは全世界で1,500万人以上が使用している、世界標準のイメージ編集ソフト。簡単インストールと直感的なインターフェースに加えて、チュートリアルも添付され、初心者にもらくらく操作。スキャナやデジタルカメラの画像を直接取り込んで、編集することも。ちらしやはがき用のグラフィックから、Web用のアニメーションとグラフィックの作成、デジタルフォトライブラリの制作まで、幅広くお使いいただけます。

■完全マニュアル付

Paint Shop Pro 350ページ
Animation Shop 120ページ

法人・学校法人用のライセンスパックもあります。

乗換え版に加えてアカデミック版も新登場!

・通常版 ￥14,800
・乗換・アップグレード版 ￥9,800
・アカデミック版 ￥7,800

Paint Shop Pro 4.2J以前のバージョンをお持ちの方はバージョンアップ出来ます。詳しくは http://www.panda.co.jp



(パッケージデザインは一部変更される場合があります。)

主な特徴

●マルチレイヤーサポート:プロ仕様のレイヤーを使って、合成写真(イメージ)もらくらく作成。
●グラフィックフォーマット:サポートは40種類以上、ほとんどすべてのファイルの読み取り可。同じまたは別フォーマットで保存したり、一括フォーマット変換もOK!
●筆圧感知タブレットサポート:微妙な筆タッチも思いのまま。
●Animation Shop(おまけソフト):Web用のGIFアニメも簡単作成。
●デジタルカメラ/スキャナ対応:ダイレクトサポートで、画像を直接取り込んでそのまま編集。
●ピクチャチューブ機能:画像をスタンプのようにぺたぺた貼ってみよう!
●イメージブラウザ:多量の画像データも簡単閲覧。
●ブラシ:鉛筆、マーカー、クレヨン、チョークなど、カスタマイズ可能。
●インターネットでデータをゲット:プラグインフィルタや追加フィルタ、ピクチャチューブ用データほか。
●CMYKカラー:画像の分解/印刷が可能に。
●クローンブラシ:いらない部分を背景色を使って消すことも。
●スクリーンキャプチャーユーティリティ:ご覧の画像をそのままピックアップ。
●多段階アンドゥ:間違えても何ステップでも逆戻りOK!
●Web用の素材も簡単作成:ボタンフィルタやドロップシャドー、切り抜きフィルタやテクスチャをうまく使おう。

発売元・販売元:(株)P&A
東京都立川市曙町2-29-13 第3宝光ビル6F
TEL:042-525-9501
FAX:042-525-9502
http://www.panda.co.jp
info@panda.co.jp

開発元:Jasc Software Inc.
Jasc Software
the power to create®

必要動作環境

CPU	: i 486以上
OS	: 日本語Windows® 98/95または Windows NT® 4.0
RAM	: 16MB以上
HD	: 最低10MB以上の未圧縮空き領域(最小インストールの場合)
CD-ROM	: 必須

推奨環境

CPU	: MMX™ Pentium® 以上
RAM	: 32MB以上
HD	: 40MB以上の未圧縮空き領域(最大インストールの場合)
ビデオデバイス	: 解像度1024×768以上、24bitフルカラー表示可能なもの
	筆圧感知タブレット

Roland

Roland Desk Top Music

ローランド デスクトップ・ミュージック 力作コンテスト

君の創造力は、栄冠にとどくか?

第12回

募集期間

'99 6/1(火)～7/31(土)
(当日消印有効)

インターネットでの応募もOK!

作品公開コーナーなど、「力作」情報も盛りだくさんです。
「力作」ホームページ
http://www.rolandcorp.com/japan/DTM/

たたえよ、受賞者たちの晴れ姿!

1999年9月11日(土)日経BP社主催「WORLD PC EXPO 99」(幕張メッセ)にて受賞発表会を開催予定。
すばらしい入賞作品の数々をぜひともライブでご堪能ください。

豪華な賞品がいっぱい!

総合グランプリ 50万円相当のローランド製品
各部門グランプリ 30万円相当のローランド製品
その他にも各賞をご用意。

参加者全員に ローランド・オリジナル・グッズをプレゼント!

【応募方法】販売店に備え付けのパンフレット、または下記のFAX情報サービスによる応募要項をご参照の上、ご応募ください。【応募宛先】〒101-0041 東京都千代田区神田須田町2-7 タームスビル8F ローランド(株) デスクトップ・ミュージック「力作」コンテスト事務局 ☎03(3251)9204 「力作」ホームページ http://www.rolandcorp.com/japan/DTM/【応募資格】プロ、アマチュア、年齢、性別を問いません(グループでの応募も可)。※ただし、主催関係者を除く。【使用音源】GSマークの付いている音源〈SC-55(mkⅡ)、SC-8850/88/88VL/88Pro/88ST Pro、SK-88Pro、SK-50Ⅳ、SCP-55、M-GS64、SCC-1、SC-7、GPPC-N(A)、SC-33、VSC-88、VSC-55等〉と、MT-32、CM-64/32L/32P、CM-500、CM-300、ローランドピアノ・デジタル・シリーズ。
※弊社ハードウェア及びソフトウェア音源以外(パソコン内蔵のFM音源など)での応募は選考の対象外となります。

「力作」するならローランドのDTMパッケージ!



NEW
for Windows 98 Windows 95
for Macintosh

ミュージ郎 SC-8850

DTM-MR885W
DTM-MR885A
各¥115,000(税別)

・ミュージ郎 DTM-MR88PW/DTM-MR88PA 各¥85,000(税別)
・ミュージ郎 DTM-MR88SW/DTM-MR88SA 各¥65,000(税別)

それぞれの「力作」スタイルで狙え、グランプリ!

学生部門
クラシック、ロックなど得意なジャンルで、この夏は「力作」に全力投球!

社会人部門
忙しい社会人の方も、アフター5や休日を利用して自分のペースで作品制作!

シニア部門(50歳以上)
懐かしの名曲がDTMでよみがえる…。あなたならではの曲づくりにチャレンジ!

パフォーマンス部門
DTMを使ったアイデアならパフォーマンス(歌、ギター、ダンス等)は何でもOK!

テーマ部門
今年の課題曲は「ロンドンデリーの歌」!! いかに上手くアレンジするかが勝利の決め手!

※学生/社会人/シニア各部門は、オリジナル曲、既成曲を問わず、演奏データのクオリティをそれぞれの年代別に競っていただきます。※1999年7月現在の年齢・職業をもって各部門へご応募ください。※入賞作品(オリジナル作品)の著作権は、ローランドに帰属するものとします。

■主催
Roland ローランド株式会社

■特別協賛
DIAMOND MULTIMIDIA 株式会社 ダイアモンド・マルチメディア・システムズ

■協賛
アイオメガ株式会社　ASCII 株式会社アスキー　Apple Computer アップルコンピュータ株式会社　KONAMI 株式会社コナミミュージックエンタテイメント
COMPAQ コンパックコンピュータ株式会社　株式会社シンコー・ミュージック　デジミュー　電波新聞社　DynaBook 株式会社東芝
日経BP社　IBM 日本アイ・ビー・エム株式会社　NEC 日本電気株式会社　BNN 株式会社ビー・エヌ・エヌ DTMマガジン
HITACHI 株式会社日立製作所　ソフトバンク株式会社 PC USER　FUJITSU 富士通株式会社　BOSS ボス株式会社
MYCOM 株式会社毎日コミュニケーションズ　株式会社 立東社　Rittor Music 株式会社リットーミュージック　(以上、五十音順)

■後援 財団法人ローランド芸術文化振興財団

■協力 全国有名パソコン・ショップ/楽器店

※記載の社名、製品名は、すべて各社の商標または登録商標です。

FAX情報サービス

「力作」コンテストの応募要項がFAXで入手できます。ローランド製品の最新情報もいち早くキャッチできるFAX情報サービスを、ぜひご利用ください。(終日受付)

FAX番号を押す **03-3251-1434** ▶ アナウンスが入ります。 ▶ メニュー番号を押す **11#**(「力作」応募要項の場合) **00#**(ローランド製品メニュー・リストの場合)

ローランド株式会社 本社:〒530-0004 大阪市北区堂島浜1-4-16
http://www.rolandcorp.com/japan/

マイコンショップ川口
新品ダイレクト

TEL: 048-225-1718
FAX: 048-225-0423
営業時間：am10:00〜pm7:00年中無休

24時間在庫価格情報サービス

1：FAXの場合(FAXの電話にておかけ下さい)
新品　048-226-2833
アウトレット　048-226-2833
2:ホームページアドレス
http://www.sainet.or.jp/~msk
掲載商品には消費税は含まれておりません

掲載価格は1999年6月15日現在のものとなります。価格は常に変動しておりますので最新の価格は情報サービス又は御電話にてご確認下さい。

NECデスクトップ

	特別価格
PC-VM550J/7GD	TEL下さい
PC-VM550J/77C	TEL下さい
PC-VM550J/77D	TEL下さい
PC-VC550J/7GC1	TEL下さい
PC-VC550J/7GD1	TEL下さい
PC-VC550J/7FC1	TEL下さい
PC-VC500J/7FD1	¥322,000
PC-VC450J/7FC1	TEL下さい
PC-VC450J/7FD1	¥294,000
PC-VC40H/7FD2	¥250,000
PC-VC40H/7XD2	¥229,000
PC-VC40D/6YC1	¥249,000
PC-VC35D/6XD1	¥205,000
PC-VE500J/77D	¥299,000
PC-VE450J/77D	¥255,000
PC-VE40H/77C,D	TEL下さい
PC-VE40H/75D	¥167,000
PC-VT450J/77C,D	TEL下さい
PC-VT450J/7FC	TEL下さい
PC-VT450J/7FD	TEL下さい
PC-VR400M/77C,D	TEL下さい
PC-VR35L/75C,D	TEL下さい

NECノート

	特別価格
PC-LW366D/74CA	TEL下さい
PC-LW366D/74DA	TEL下さい
PC-LW333D/74CA	TEL下さい
PC-LW333D/74DA	¥268,000
PC-LW333D/74C6	TEL下さい
PC-LW333D/74D6	¥245,000
PC-LW33H/73C6	TEL下さい
PC-LW33H/73D6	¥246,000
PC-LW30H/73C6	TEL下さい
PC-LW30H/73D6	TEL下さい

DOS/V

	特別価格
FMV-C50L(富士通)	TEL下さい
FMV-C45L3(富士通)	¥287,000
FMV-C457(富士通)	TEL下さい
FMV-C40L3(富士通)	¥253,000
FMV-C407(富士通)	TEL下さい
FMV-C4051(富士通)	¥176,000
FMV-M45L(富士通)	TEL下さい
FMV-M457(富士通)	TEL下さい
FMV-M40L(富士通)	TEL下さい
FMV-M407(富士通)	TEL下さい
FMV-M405(富士通)	TEL下さい
FMV-ME355(富士通)	TEL下さい
FMV-ME35B(富士通)	TEL下さい
FMV-NE331(富士通)	¥220,000
FMV-NE33E(富士通)	TEL下さい
FMV-NE36X3T(富士通)	¥265,000
FMV-NE36L(富士通)	TEL下さい
FMV-NE36X3V(富士通)	¥277,000
FMV-NR33X3(富士通)	¥259,000
FMV-MF333(富士通)	¥235,000
FMV-MC30(富士通)	TEL下さい
Satellite 4030X CDTA(東芝)	¥239,800
Think Pad i 1436	¥216,000
Think Pad i 1455	¥220,000
Think Pad 600E(55J)	¥355,000
PRESARIO 1906	¥238,000
VAIO PCG-883(SONY)	¥238,000
VAIO PCG-883/BP(SONY)	¥239,000
VAIO PCG-C1S(SONY)	¥209,000
VAIO PCG-C1R(SONY)	¥199,000
VAIO PCV-S370V7(SONY)	TEL下さい
PC-FJ30(Mebius/ノート)	¥234,800
PC-MJ10V(Mebius/ノート)	TEL下さい
PC-MJ10M(Mebius/ノート)	TEL下さい
PC-PJ2M2(Mebius/ノート)	TEL下さい
PC-PJ2S2(Mebius/ノート)	TEL下さい
PC-PN15(シャープ液晶)	TEL下さい
PC-PN10(シャープ液晶)	TEL下さい
PC-DJ52V(シャープ液晶)	TEL下さい

プリンター

	特別価格
LP-8600	**¥114,000**
LP-8400	**¥ 97,800**
LP-8300S	**¥ 86,000**
PM-770C	¥ 38,000
PM-660C	¥ 21,800
PM-3000C	¥ 53,800
Picty4000	¥ 47,000
Picty900	¥ 29,000
LBP-2160(A3カラー)	TEL下さい
LBP-850(バック¥12,000)	**¥112,800**
LBP-840(バック¥8,000)	**¥ 98,000**
BJC-465J	¥ 28,800
BJ F800	¥ 38,000
BJ F600	¥ 29,000

CRT

	特別価格
MT-8515G	¥ 24,800
KM-175	¥ 64,800
RD-17GR	¥ 46,800
RDT-141X(液晶)	¥ 89,800
CPD-L133	¥ 89,000

周辺機器

		特別価格
●デジタル　カメラ		
ソニー	DSC-F55K	¥89,800
CANON	PowerShot A50	¥56,800
●スキャナー		
EPSON	GT-7000S	¥28,800
CANON	CanoScan FB620S	¥26,800
	CanoScan FB620U	¥24,800
●モデム・TA		
NEC	AtermIT 75 DSU	¥29,800
	AtermIT 65 DSU	¥25,800
●SCSIボード		
Adaptec	AHA-2910C	¥14,800
	AHA-2940AU	¥28,800
●HDD		
QUANTUM	6.4GB(3.5" IDE)	¥17,800
	10.2GB(3.5" IDE)	¥21,500
	13GB(3.5" UIDE)	¥31,800
	18GB(3.5" U2WDE)	¥85,800
FUJITSU	3.2GB(2.5" IDE)	¥19,400
	4.3GB(3.5" U-IDE)	¥15,800
	6.4GB(3.5" U-IDE)	¥17,800
	8.4GB(3.5" U-IDE)	¥19,800
IBM	3.2GB(2.5" IDE)	¥19,800
	4.3GB(2.5" IDE)	¥23,800
	6.4GB(2.5" IDE)	¥33,800
	4.5GB(3.5" SCSI)	¥28,000
	9.1GB(3.5" U-SCSI)	¥43,000
	16.8GB(3.5" U-IDE)	¥36,800
TOSHIBA	2.1GB(2.5" IDE)	¥16,800
	3.2GB(2.5" IDE)	¥19,800
	4.3GB(2.5" IDE)	¥21,800
	6.4GB(2.5" IDE)	¥29,800
●内蔵CD-R		
松下	CW7502B(4*8)	¥29,800
TEAC	CD-R624KB(6*24)	¥42,800
	CD-R824SKA(8*24)	¥49,800
●内蔵CD-ROM/DVD-ROM		
TEAC	CD-532E(32*ATAPI)	¥ 6,800
CREATIVE	CD-4833E(48*ATAPI)	¥ 6,800
	DVD-6420E(6*DVD)	¥ 14,800
●MO		
FUJITSU	MCB3064S(640M,SCSI)	¥38,800
ロジテック	LMO-640E	¥42,800
●メモリ		
MELCO	VSJ-128MX(CL2)	¥32,800
	NXJ-D128M(CL2)	¥32,800
I/O	S100-64M	¥14,800
	SD4100-128M	¥28,800
●CPUアクセラレーター		
I/O	PK-K6H400(98,DV)	¥34,800

アウトレット

DynaBook Satellite 2510 CDTA(PAS251JC) (東芝)
MMXP266/64M/4.3GB/24*CD/12.1"TFT/Win98&WordExcel **¥188,000**
DynaBook Satellite 2520 CDSA(PAS252JA) (東芝)
K6-2-300/64M/4.3GB/24*CD/13.0"DSTN/Win98 .... **¥174,800**
FMV-NR930L1 (富士通)
セレロン300/64M/6.4GB/24*CD/56K/14.1"TFT/タロウ **¥285,000**
FMV-NR926X3 (富士通)
セレロン266/64M/6.4GB/24*CD/56K/13.3"TFT/Word&Excel. **¥244,000**
FMV-C935L1 (富士通)
K6-2-350/64M/6.4GB/24*CD/56K/15"TFT/タロウ **¥209,000**
PCG-888 (ソニー)
MoP2-366/96M/8.1GB/4*CDR/13.3"TFT/Win98 .... **¥289,000**
PC-LW30H/64D6(NEC)
セレロン300/64M/6.4GB/24*CD/56K/14.1"TFT/Word&Excel. **¥270,000**
PC-LT36D/64A(NEC)
P2-366/64M/6.4GB/24*CD/56K/14.1"TFT/Win98 .... **¥348,000**
PC-LW204DC(NEC)
MMXP200/64M/2.1GB/20×CD/56K/12.1"DSTN/タロウ **¥148,000**

カートリッジ

トナーが無くなったらお電話を、すぐ発送します。

品物到着時代金お支払の代引きが便利です。
下記の特価金額は消費税、運賃、代引き手数料込の金額です。

●Canonレーザープリンターカートリッジ一覧

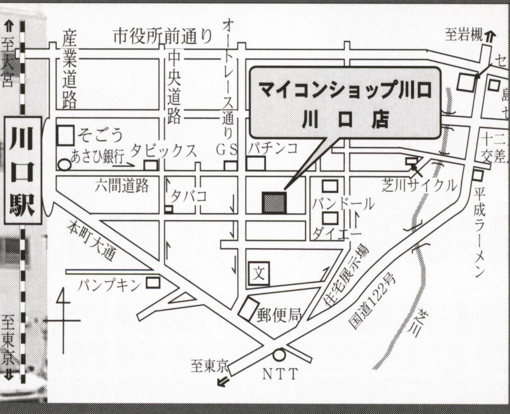
機種名	カートリッジ	定価	特価
LBP-930	EP-W	¥48,000	¥37,000
LBP-850	EP-62	¥40,000	¥32,000
LBP-830	EP-BS	¥36,000	¥28,000
LBP-750	EP-J	¥36,000	¥28,000
	EP-J2	¥22,000	¥17,600
LBP-730	EP-J	¥36,000	¥28,000
LBP-720	EP-J	¥36,000	¥28,000
LBP-450	EP-E	¥27,000	¥21,600
LBP-430	EP-V	¥18,000	¥14,400
LBP-320	EP-A	¥ 9,800	¥ 8,800
LBP-310	EP-A	¥ 9,800	¥ 8,800
LBP-210	EP-A	¥ 9,800	¥ 8,800
LBP-A309G2	EP-BS	¥36,000	¥28,000
LBP-A304G2	EP-BS	¥36,000	¥28,000
	EP-B	¥36,000	¥28,000
LBP-A304E2	EP-BS	¥36,000	¥28,000
LBP-A304E	EP-BS	¥36,000	¥28,000
LBP-B406G2	EP-KS	¥33,000	¥26,400
	EP-KS2	¥26,000	¥20,800
LBP-B406E2	EP-KS	¥33,000	¥26,400
LBP-B406PS	EP-KS	¥33,000	¥26,400
LBP-B406PSLite	EP-KS	¥33,000	¥26,400
LBP-A405Jr	EP-L	¥17,000	¥13,600
LBP-A404PS	EP-L	¥17,000	¥13,600
LBP-A404PSLite	EP-L	¥17,000	¥13,600
LBP-A404E	EP-L	¥17,000	¥13,600
LBP-A404G2	EP-P	¥14,000	¥11,200
LBP-A404F	EP-P	¥14,000	¥11,200

●EPSONレーザープリンターカートリッジ一覧

機種名	カートリッジ	定価	特価
LP-9100PS	LP-91PSETC	¥42,000	¥35,700
LP-9000PS	LP-8000ETC	¥39,000	¥33,000
LP-9000	LP-8000ETC	¥39,000	¥33,000
LP-8000SE	LP-8000ETC	¥39,000	¥33,000
LP-8000S	LP-8000ETC	¥39,000	¥33,000
LP-8000	LP-8000ETC	¥39,000	¥33,000
LP-7000G	LP-7000ETC	¥27,000	¥23,300
LP-7000E	LP-7000ETC	¥27,000	¥23,300
LP-7000	LP-7000ETC	¥27,000	¥23,300
LP-3000PS	LP-3000ETC2	¥34,800	¥29,800
LP-3000	LP-3000ETC2	¥34,800	¥29,800
LP-2000LT	LP-2000ETC	¥16,000	¥14,800
LP-2000	LP-2000ETC	¥16,000	¥14,800
LP-1600	LP-1000ETC1	¥19,500	¥18,000
LP-1500S	LP-1500ETC	¥28,500	¥25,000
	LP-1500ETC2	¥19,500	¥18,000
LP-1500ART	LP-1500ETC	¥28,500	¥25,000
	LP-1500ETC2	¥19,500	¥18,000
LP-1500	LP-1500ETC	¥28,500	¥25,000
	LP-1500ETC2	¥19,500	¥18,000
LP-1000	LP-1000ETC	¥21,000	¥19,000
LP-9200	LPA3ETC3	¥50,000	¥42,000
LP-8500	LPA3ETC1	¥42,000	¥35,700
LP-8000SX	LPA3ETC1	¥42,000	¥35,700
LP-8200	LPA3ETC2	¥30,000	¥26,500
CANON			
LBP-A309G2	EP-B2		¥21,000
LBP-A309G2	再生トナー		¥13,500

まず、電話(048-225-1718)で在庫・現在のお値段(価格は変動しますが安くなっていることが多いです)を確かめて!!
お客様のお名前・ご住所・お電話番号をお知らせください。(送料・振込手数料はお客様のご負担となります。)





ダイレクトお申込方法

銀行振込

(新品／中古)口座：あさひ銀行　川口支店　普通口座
3546060
口座名義：マイコンショップ川口

お振込確認後、宅配便にて発送いたします。
(午前中電信にてお振込の場合当日発送可能)

代金引換

・ご注文の商品を弊社より発送いたします。
・商品到着時に、ドライバーへ料金をお支払いください。
＊代金引換は原則として在庫のある商品に限らせていただきます。

一週間以内の初期不良は確認の上交換いたします。
＊ご注文いただいた商品のお客様のご都合による、返品、交換、解約は致しかねますので、ご注意下さい。



今回は“現在の子供たちが社会を担う21世紀において，コンピュータと通信の利用は不可欠”という理念から，コンピュータのユニークな教育利用を力強く進めている横浜中学校（所在地：横浜市金沢区）におじゃましてきました。

中学校から高等学校まで６か年コースの教育システムがしっかりしているなか，随所にコンピュータを活用した指導内容が盛りこまれており，生徒も積極的に楽しみながら活動している姿勢がとても印象的でした。

横浜中学のインターネットの教育利用
- インターネットを用いてさまざまな情報を収集し，確かなものを取捨選択し，活用する
- ホームページ作成を通した創造的活動
- 父母と学校との情報交換

ベーマガ編集部の学校訪問記

神奈川県・横浜中学校

http://www.iijnet.or.jp/yokohama/junior.html

図書室におかれたマルチメディアコーナー　誰でも自由に使用可能

図書室の半分を利用した「マルチメディアコーナー」には，IBM AptivaVision（DX2／66MHz）が24台，COMPAQ PRESARIO 7170（Pentium／90MHz）が8台，DELLのマシンが3台と計35台のパソコンがズラリ！すべてインターネットに接続されており，生徒全員が自由に使える環境になっています。卒業した高校生もたまに使用しに来るようです。

これらはCATV-LAN（タウンテレビ金沢のケーブルテレビ網を使用）による光通信ケーブルで接続されています。専用線ですからもちろん常時接続ですし，10Mbpsという速さで接続されているのですから，まさに快適な環境です。

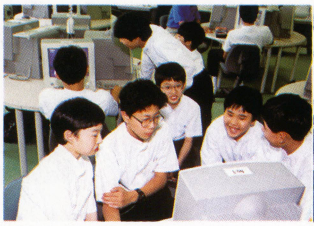
現在生徒たちは主に放課後を利用してホームページの閲覧を楽しんでいます。先生が用意したメニューからいろんな教育的サイトを見ることができるようですし，親切なマニュアルも用意されていて，ほとんどが自分たちで検索サイトから必





▲部屋の壁には，インターネット使用時の注意書きや，使用可能なエデュテインメントソフトの一覧が！

▶生徒全員がメール・アドレスを持っていて，E-メール交換が盛んに！「メール届いた？」となりの友達に送っては画面を覗きこんで確認していました。みんなこうして覚えていくんでしょうね。取材時，「お父さんからメールが届いた！」と喜んでいた生徒もいました







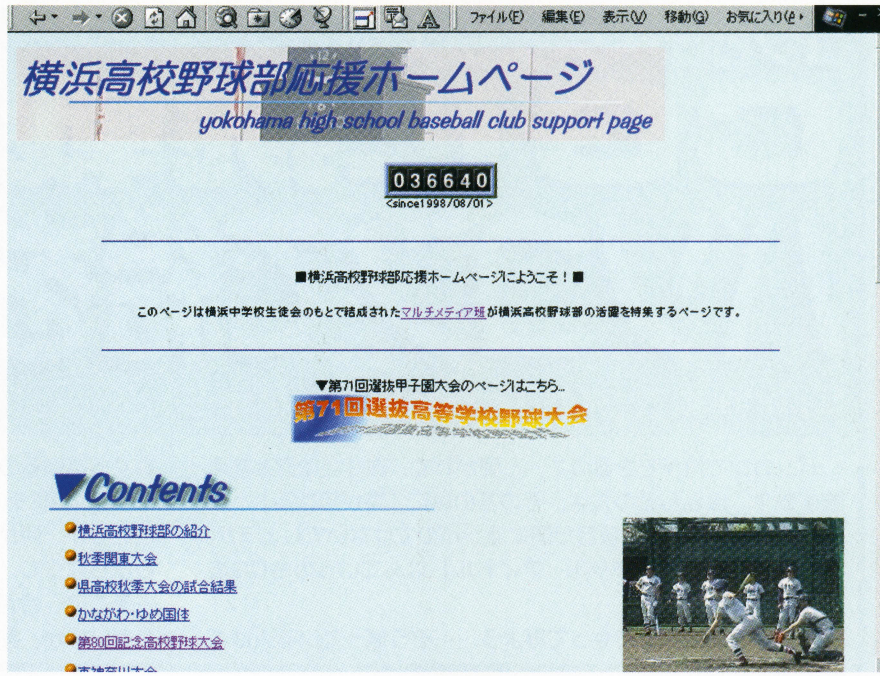
▲案内をしてくれた清田先生

要な情報を取り出すことができます。

気になるのが，有害情報から生徒たちを守るための体制ですが，これも万全。

「CSM ProxyServerと連動したSmartFilterというプロキシーサーバー上で有害情報を遮断し，サイト上のゲームやチャットの禁止などの制限を行っています。ただし，100％制限できるわけではないので，いつもマルチメディアを推進している教員が必ず1人はついているようにしています」（**清田先生**）

昨年の夏，インターネット接続マシンが35台に増えたときに，メールサーバー(IMAIL Server)とプロキシサーバーを立てたということです。



▲「横浜高校野球部応援ページ」。今でも当時のようすが見れます！現在，西武ライオンズで活躍中の松坂投手も…



主に授業で使用するための コンピュータ室

高校と共同使用のコンピュータ室には，48台の富士通FMV-6450DX3（PentiumⅢ／450MHz)が整然と並んでいました。ここにはビデオ編集機材，大型プロジェクタも設置されており，本格的です。

現在22名の生徒が活動 マルチメディア班

昨年の甲子園春・夏連覇を達成した横浜高校の活躍ぶりは記憶に新しいところですが，応援団の中に，NHKや朝日放送でも取り上げられるほどの活躍を見せた横浜中学校の生徒たちがいました。インターネットを通して野球部の活躍をリアルタイム中継していた「マルチメディア班」の生徒たちです。

「マルチメディア班」は横浜高校が春の選抜出場を決めた前日の'98年1月30日に，マルチメディアコーナーで育った意欲ある生徒17人で結成されました。先輩の活躍を世界に発信しようと「横浜高校野球部応援ページ」の制作にとりかかりながら，来たる甲子園でのリアルタイム中継にもそなえていたわけです。

努力の甲斐あって「マルチメディア班」のホームページは第15回ソフトアイデアコンテストで横浜市長賞を受賞しました。じつはマルチメデイア班の活躍が，マルチメディアコーナーのパソコン設置台数の増加につながったとも…。

来年度から実施！ 親子で自作！ DOS/V パソコン

来年の入学時に通信環境を持ったパソコンを親子で組み立てようという企画が進んでいます。組み立てに必要なパーツ（部品）は学校側ですべて用意し，専門指導員とマルチメディア班の生徒がサポートしていくというものです（夏休みには，マルチメディア班が，このために組み立て学習を実践する予定だそうです）。

自分で作ることで，パソコンの仕組みを理解してもらいたい。高校までの6年間の付き合いの中で，ネットワーク・パソコンに愛着を持ってもらいたい，というのが目的。もちろん，完成したパソコンは自宅に持ちかえって使用してもらうそうです。

▼甲子園で活躍した松下の「Let's Note」と三菱のPHSカード，ソニーのデジカメ





▲甲子園のアルプス席からリアルタイム中継。記事入力／デジカメ・ビデオ撮影／画像編集／HP更新・送信など役割分担がしっかりしていた

コンピュータ・グラフィックス

CGに挑戦！パソコンで絵を描こう!!

Silpheed☆，ひのとみらいち，ぼっち

パソコンで何ができるの？　と聞かれて，あなたは何と答えますか？　ほとんどの人は，その答の中に「絵が描ける」とか「CGが描ける」という項目が頭に浮かぶのではないでしょうか。最近よく見る「バーチャル・アイドル」なんていうのもCGの一種です。

では，実際に自分でやってみよう……そう思っている人はどれくらいいるのでしょう。ベーマガのアンケート・ハガキを見ても，CGにチャレンジしたいと考えている人が数多くいます。ところが，何から始めればいいのか，何を用意すればいいのかわからなくて，途方に暮れているという人も多いのでは？

そこで，今月と来月の2回にわたり，CGを描くにはどうすればいいか，実例をあげて解説していきたいと思います。

Part.1　最低限必要なものは？

CGを描くために最低限必要なものは，パソコンとマウス，あと，絵を描くためのソフトですね。昔はカーソル・キーでちまちまとドットを置いていた人もいるでしょうが，現行のパソコンを考えれば，WindowsなりMacOSの入ったパソコンに，マウス，お絵描きソフトというのが一般的でしょう。

ですが，この環境でCGを描くのは，慣れないとかなり難しいものがあります。

みなさんが普通に絵を描くとき，何を使って描きますか？　紙とペンですよね。字を書くときもそうでしょう。では，Windowsに付いている『ペイント』ソフトでも起動して，マウスで画面に字を書いてみましょう。一発で思うように書けた，という人はほとんどいないはずです。

そこで，まず，CGを描くのに便利な道具を紹介していきます。

イメージスキャナ

スキャナって何？

イメージスキャナ（略して「スキャナ」と呼んでいます）は，簡単にいえば，印刷物や紙に描かれた内容を読みとって，画像ファイルに変換する装置です。

今回紹介しているCG制作では，主に，紙に描いた下絵を読みとって，それにパソコンで色をつけるという目的に使います。

スキャナにもいくつか種類があるのですが，一般的によく使うのは「フラットベッド」タイプのもので，弁当箱みたいな形をしています。原稿を台の上に置いて読み込むようすは，雰囲気としては，コピー機みたいな感じです。

解像度と色分解能

スキャナには解像度があり，数値が細かいほどキレイに取り込めると思っていいでしょう。最近は光学解像度600dpi以上のものが主流ですが，300dpi程度でも問題ありません。

光学解像度は本来の解像度を，最大解像度（補完解像度）はソフト上で擬似的に解像度を上げたものをさします。

色分解能は，R（赤），G（緑），B（青）それぞれの色を，どれくらい細かい階調で読み込めるかを表しています。色分解能が高ければ，それだけ色数の多い画像として取り込むことができます。最近は，各色10～12bitのものが主流です。

パソコンとつなげるには？

接続方法は，大きくわけて4種類あります。

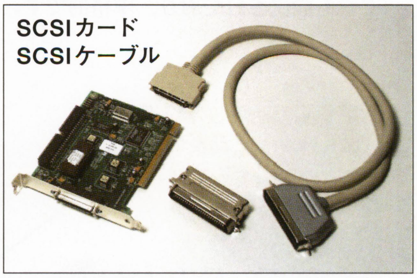
1.USB接続

最近のモデルに多いのがこのUSB接続です。パソコンとスキャナのUSB端子を，USBケーブルで接続します。ノート・パソコンなどで重宝しそうですね。

2.SCSI接続



USBケーブル



SCSIカード
SCSIケーブル

現在の主流の接続方法です。パソコンにSCSIカードを取り付けて，スキャナのSCSI端子とSCSIケーブルで接続します。

3.パラレル接続

廉価版のスキャナに多い接続方法です。パソコンのパラレルポート（プリンタを

タブレット

タブレットって何？

タブレットは入力機器の一つで，専用の台の上でペンを動かすと画面上のマウス・カーソルが動き，ペン先で台を叩くとマウスのクリックの動作をします。CADなどの用途で使われることが多いですが，昔から絵を描く道具としても使われてきています。

操作に慣れるまでコツと時間を要しますが，慣れるとペンで絵を描くような感覚で，画面のマウス・カーソルを動かせるようになります。

CGを描くのに絶対に必要な道具ではありませんが，あって損はしないものの一つです。今回は，色を塗るのに主に使われています。

主要メーカーの製品紹介

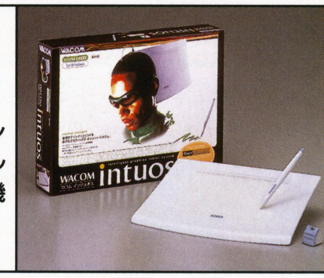
●ワコム ArtPadfan Serial
／ArtPadfan USB
／ArtPadfan ADB（各17,500円／税別）

ワコムのタブレット「ArtPad」シリーズの最新モデル。筆圧感知は256段階。「DX」シリーズ（22,500円/税別）には，Adobe PhotoDeluxe，Art Dabblerを添付。



●ワコム intuos i-600 Serial
／intuos i-600 USB
／intuos i-600 ADB（各39,500円／税別）

プロフェッショナル仕様の「グラフィックス・タブレット・システム」。筆圧感知は1,024段階，±64レベルの傾き検出機能，複数のペンを使いわけるデバイスID機能などを搭載。Painter Classicが添付されている。



マウスとの違い

タブレットとマウスのいちばん大きな違いは，筆圧感知機能の有無でしょう。ペンをタブレット台の上で動かすとき，ペン先が台をどれくらいの力で押しているかを感知し，描く線の太さやエフェクトの強弱にそれを反映することができます。たとえば，先の軟らかいサインペンで強弱をつけて描いたような線を，タブレットを使えば描くことができます。

ただし，筆圧感知機能を用いるには，ソフト側が対応していないといけません。

パソコンとつなげるには？

タブレットは，シリアル接続とUSB接続が主になっています。シリアル接続はパソコンのシリアルポートに，USB接続はUSB端子に接続します。タブレットの中には，電源を供給しなければいけないものもありますので，それらは付属のACアダプタなどを接続する必要があります。

Macの場合は，ADBポートに接続するものもあります。

接続する端子）とスキャナの端子を，プリンタ・ケーブルで接続します。昔のモデルだと，専用のパラレル・インターフェースで接続するものもあります。

4.シリアル接続

以前はこれが主流でしたが，最近はあまり見ません。パソコンのシリアルポート（モデムなどを接続する端子）とスキャナの端子を，RS-232Cケーブルで接続します。

どの接続方法がいい？

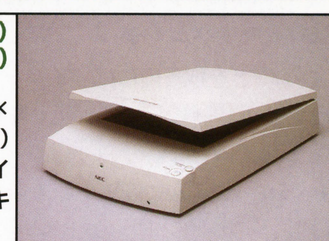
接続方法で何が変わるかというと，転送速度です。一般的に，SCSI接続がいちばん速いのですが，最近はドライバの改良などにより，パラレル接続でもかなりの速度が出ます。USBも同様です。

接続が簡単なのは，USBとパラレルです。ケーブル1本で接続できます。SCSIはSCSIカードを取り付けたり，IDを設定したり，ターミネータを取り付けたりと，ちょっと手間がかかります。

主要メーカーの製品紹介

●NEC MultiReader600U2（49,800円／税別）
MultiReader600S2（52,800円／税別）

光学解像度600×1,200dpi，最大解像度9,600×9,600dpi，色分解能36bit。。USB接続タイプ（U2）とSCSI接続タイプ（S2）がある。ワンタッチでドライバが起動し，セカンドタッチでスキャンができる「スキャンボタン」を本体に搭載。



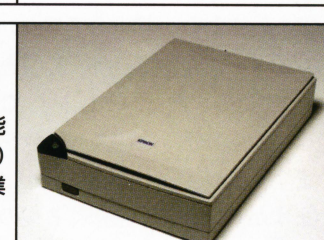
●NEC MultiReader PetiScan PC-IN800U
（34,800円）

光学解像度300×600dpi，最大解像度4,800dpi，色分解能30bit。USB接続で，ケーブルから電源を供給するのでACアダプタなどの電源が不要。携帯性に優れている。MultiReaderと同様の「スキャンボタン」を本体に搭載。



●EPSON GT-7000U
GT-7000S（各49,800円／税別）

光学解像度600dpi，最大解像度4,800dpi，色分解能12bit。USB接続タイプ（U）とSCSI接続タイプ（S）がある。決まった手順を記憶させ，スキャンまでの作業を一括して行える「スキャナビボタン」を本体に搭載。



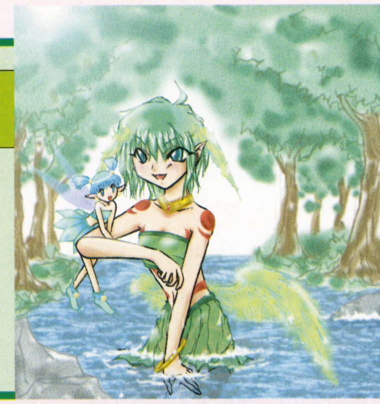
●制作者：ひのとみらいち

使用機材

■パソコン
友人作DOS/V機
CPU：K6-2-300
メモリ：128MB
HDD：3GB＋10GB（E-IDE）
ビデオカード：RIVA128（4MB）

■周辺機器
スキャナ：エプソン『GT-5500WINP』
タブレット：ワコム『ArtPad II Pro』

■ソフト
『PhotoShop5.0.1J』



① 下書き

まずは，紙に絵を描きます。私の場合，基本的にはスキャナで取り込んだあと主線を直すことはないので，この段階でペン入れをしてしまいます。

② 取り込み

フォトショップを立ち上げて「ファイル」→「取り込み」→「TWAIN機器からの入力」を選びます。スキャナのほうのソフトが起動するので，イメージタイプを「白黒写真」，出力機器は「スクリーン」，解像度「350」でまずは「プレビュー」を押して画像を表示させます。そのままだと，だいぶ灰色がかっているので自動露出を使って少し補正します。明るくしすぎると後で直しがきかないので少しぐらい灰色でも大丈夫です。選択範囲を選んで取り込みます。

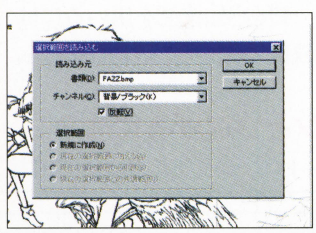
ゴミなどを取るのには「イメージ」→「色調補正」→「レベル補正」を使います。「自動レベル調整」で大まかにゴミを取ってから，細かい修正をします。「レベル補正」のウインドウの白い△を左に寄せて，あるていど明るくしておきます。残りの大きなゴミは「消しゴム」を使って丁寧に消していきます。

③ 下準備

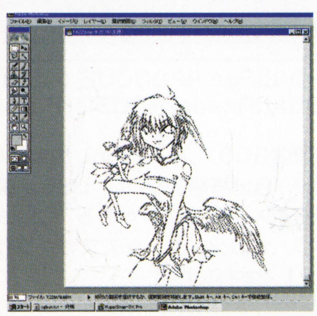
主線をレイヤーに移す作業をします。こうしておくと，塗った色に主線が隠れたりということがなく，何かと便利です。

「イメージ」→「モード」で，「グレースケール」に変換します。その後，「レイヤー」→「新規レイヤー」→「レイヤー」で新しいレイヤーを1枚作ります。レイヤーはそれぞれ名前をつけられるので，わかりやすい名前に変更します（ここでは主線とします）。新しく作ったレイヤーがアクティブなのを確認してから「選択範囲」→「選択範囲を読み込む」を選択します。チャンネルを「背景／ブラック」，「反転」をチェックしてから（**CG01**）OKを押すと，「背景」にあるイラストの線の部分が選択されるので（**CG02**），「編集」→「塗りつぶし」で黒く塗りつぶします。こうすると線の部分がレイヤーに移ります。

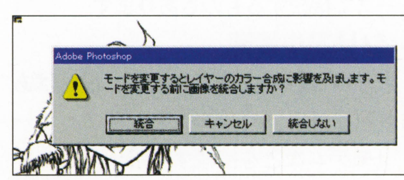
同じモノを2枚作って，背景の部分と人物の部分とわけておきます（色塗りの都合で，頭の羽飾り（？）の部分も別レイヤーにわけてあります）。一番下のレイヤーにあたる背景の部分は白く塗りつぶしてしまいます。それが終わったら，「イメージ」→「モード」で「RGBカラー」に変換します。このとき「画像を統合しますか？」というウインドウがでますが，必ず「統合しない」を選んでください（**CG03**）。でないと今までの苦労が水の泡です（苦笑）。



CG01



CG02

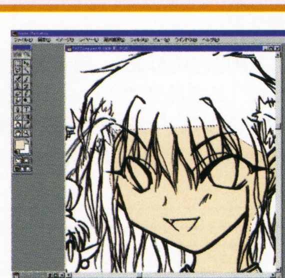


CG03

④ 色の仮おき

レイヤーを何枚も作って，それぞれに色を振りわけます。「肌」なら肌という名前のレイヤーを作って，肌の範囲を選択ツールで選択し，塗りつぶします（**CG04**）。色は，その部分の一番明るい色を使っています。顔の部分なんかは，色がはみ出ていますが（**CG05**），上にくる髪のレイヤーに隠れて見えなくなるので問題ないです。下にくるレイヤーほど，適当に塗っても大丈夫，ということです。

これを繰り返して人物の部分を全部塗りわけます。気に入らない色はいろいろと塗り替えてみてバランスを取ります（**CG06**）。



CG04



CG05



CG06

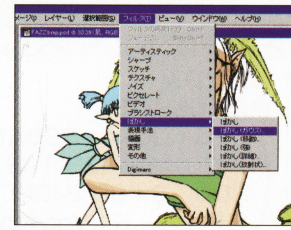
⑤ 影つけ

全体の配色が決まったら，今度は影をつけていきます。

最初は肌から始めます。影の部分を選択して，暗い色を流し込みます。2段階ぐらいに塗りわけます（**CG07**）。その後，「フィルタ」→「ぼかし」→「ぼかし（ガウス）」を選んで色の境をぼかします（**CG08**）。プレビューをみながら適度に調節します。他の部分も同じようにして影を入れます。「塗りわけてから，ぼかし」の作業でうまくいかないときは直接「エアブラシ」で塗って調節します。

このとき，レイヤーの「透明部分の保護」がチェックしてあると，余計な部分を塗ってしまうことがありません。

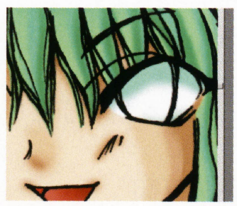

CG07

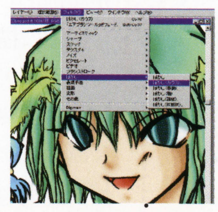

CG08

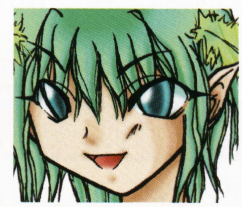
⑥ 目の部分

目の部分はキャラが決まる部分なので，ちょっと丁寧に。ここだけでレイヤーを2,3枚使うので一気に仕上げて，さっさとレイヤーを統合してしまいます（重いし）。

まず，レイヤーを1枚作って白目の部分を作ります。主線のない部分をなじませるために少しだけぼかしを入れておきます。「透明部分の保護」をチェックしてから「エアブラシ」で影をつけます（**CG09**）。上に新しいレイヤーを作り，今度は瞳の部分を選択し，ベースの色で塗りつぶし「透明部分の保護」をチェックします。瞳孔の部分も塗り終わったら，「ぼかし（ガウス）」を使ってなじませます（**CG10**）。ハイライトの部分も上にレイヤーを作り，「エアブラシツール」を使います。（**CG11**）。明るさはレイヤーの不透明度を下げて調節します。完成したら白目～ハイライトまでのレイヤーは統一してしまいます。これで，だいたいの部分が塗り終わりました。


CG09


CG10

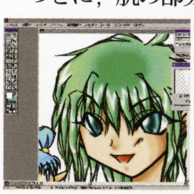

CG11

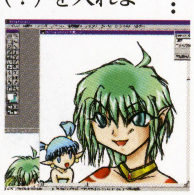
⑦ 仕上げ？

髪の毛の部分にハイライトを入れます。髪の毛のレイヤーの上に新しくレイヤーを作り，「ブラシツール」で適当に塗ります。「ぼかし（ガウス）」で少しぼかしてから（**CG12**）「指先ツール」で形を整えます（**CG13**）。強すぎるな，と思ったときはレイヤーの不透明度で調節します。

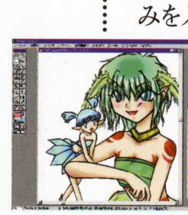
つぎに，肌の部分に赤み（？）を入れます。入れる入れないは好みですが，入れると少し暖かい感じに仕上がります。肌のレイヤーの上に，1枚新しくレイヤーを作り，「ブラシツール」などで要所要所に適当に赤を塗っていきます（**CG14**）。塗り終わったら，「ぼかし（ガウス）」を使ってぼかします。あとは，レイヤーの不透明度を調節してなじませます（**CG15**）。作業が終わったら肌のレイヤーと統合してしまいます。

頭の羽飾り（？）の部分と大きな羽根（？）の部分は軽い感じに見せるために主線に色をつけます。主線のレイヤーの「透明部分の保護」にチェックをつけてから適当な色を「ブラシツール」などで塗っています。主線に色をつけると柔らかい感じに仕上がります。羽根の部分以外も色を塗ってみました（**CG16**）。最後に人物全体にハイライトを入れます。肌に赤みを入れたときと同じ要領です。


CG12


CG13


CG14


CG15


CG16

⑧ 背景？？

背景は，残しておいたラフを目安に，新しいレイヤーに「ブラシツール」で線を引きます。人物の塗りと同じような感じで，別のレイヤーに色を塗って終わりです。水の部分は，川だか湖だかの写真から引っ張ってきて適当に加工してあります…。…すみません，かなり適当です…（汗）。あと，妖精に羽根を付け加え（**CG17**），「フィルタ」→「変形」→「シアー」を使って，水の中の部分を少し変形させました（**CG18**）。

最後に，「レイヤー」→「画像を統合」でレイヤーを全部統合します。「フィルタ」→「描画」→「逆光」で明るさの調節をして完成です。

たぶん，もっと簡単な方法とかいろいろあるとは思いますが…。いつもはこんな感じにやっています。レイヤーの枚数をいかに少なくするかが，快適に作業するためのポイントです…（20枚超えたときはどうしようかと思いました（汗）←多すぎ(-_-メ)）。あんまり参考になりませんねスミマセン…。


CG17


CG18

●制作者：ぼっち



使用機材

■パソコン
自作DOS/V機
（CPU：Celeron300A(450MHz)
メモリ：384MB(128×3)
HDD：8.4GB(E-IDE)
ビデオカード：Voodoo3 2000

■周辺機器
スキャナ：エプソン『GT-5000WINS』
タブレット：ワコム『intuos i-900』

■ソフト
『PhotoShop5.0.1J』

① 原画を描く

紙に鉛筆で描いた物（ラフ）をトレース台を使って仕上げます。画材はシャーペンやコピックのライナーなどをその日の気分で使いわけています。今回は2Bの鉛筆で下描きした後に，HBのシャーペンで仕上げました。

② 線画修正

スキャナから高解像度で取り込み

修正のしやすさを考えて，できるだけ大きい解像度で原画を取り込みます。今回はスキャナの解像度いっぱいの300dpiで取り込みます。

取り込んだ原画を，色調補正を使って線をある程度くっきりとさせます(CG00)。その後，レイヤーをコピーして，目，髪，その他と各パーツごとに線をわけます。

強さ50％程度の指先ツールで線を均一に整えていきます。ひたすら根性でがんばってください（CG01）。

タブレットを使っていると，腕の動きによって曲線が歪みますから，時には左右反転して描いていきます（CG02）。

パーツどうしのバランスを見るには，赤とか緑に色わけをするとやりやすいです。指先ツールでぼやけてきた部分は，色調補正でシャッキリとさせます。

白地に描かれた黒い線を，アニメのセル画のように透明なレイヤーに写します。
[チャンネル－チャンネルを選択範囲として読み込む]
[選択範囲－選択範囲を反転]
[レイヤー－新規作成（透明なレイヤー）]
描画色を黒にして[Ctrl]＋[delete]
これで透明なレイヤー上に黒い主線が写されました。

線をより滑らかにするために，パスを利用します

各パーツごとに，[チャンネル－チャンネルを選択範囲として読み込む]－[選択範囲－選択範囲を反転]－[パス－選択範囲からパスを作成]－[ペンツール－パスの塗りつぶし]といった処理を行います。

尖った部分などはつぶれてしまうことが多いので，もう一度指先ツールで修正します。色わけした主線をすべて黒に塗りつぶして主線の完成です（CG03）。

③ 人物の彩色

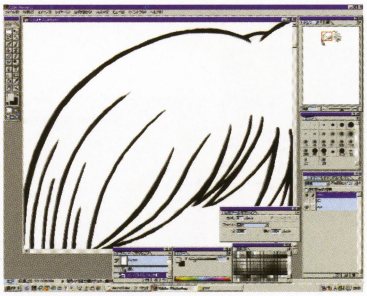
髪，肌，服等の主要なパーツごとにわけて塗っていきます

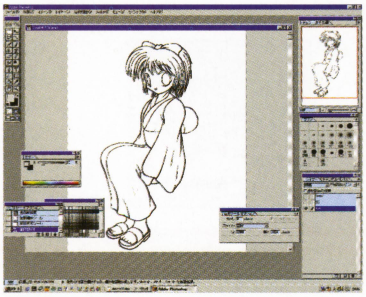
まず，髪の塗りかたから紹介します。影を2段階で塗るために，レイヤーを2枚新規作成します。

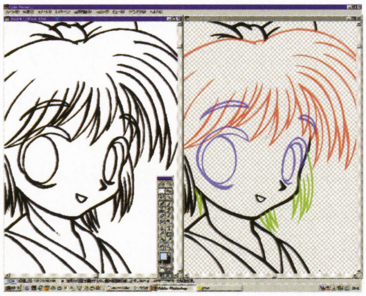
そしてそれぞれのレイヤーに大雑把に色を置いていきます（CG04）。

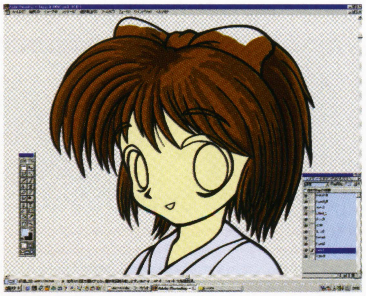
色の配置が決まったら，ブラシ，消しゴム，指先等のツールを使って各レイヤーを修正していきます（この段階で前髪が若干気に入らなくなったので，思いき

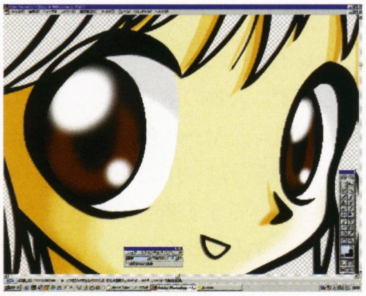

CG00


CG01


CG02


CG03

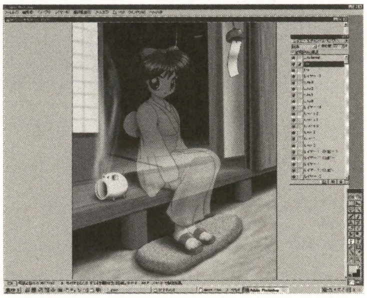

CG04


CG05

④ 背景の彩色

アニメ塗りな人物に対して，背景の塗りはグラデーションを多用してざっくりと塗っていきます（CG08）

スキャナから原画を取り込みます。この原画は，背景を描くための“アタリ”のようなものなので，線を透明レイヤーに写す以外の修正は特にしません。



CG08

描き終わった人物を配置します。人物は塗りの邪魔にならないようにレイヤーの不透明度を50％ほどにして透かしておきます。

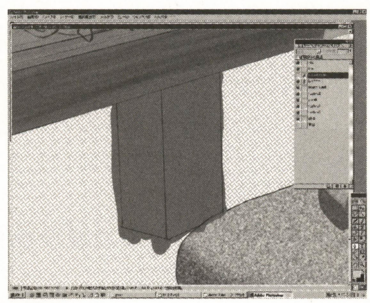
木材を描く

背景の床や柱を構成している木材を描きます。

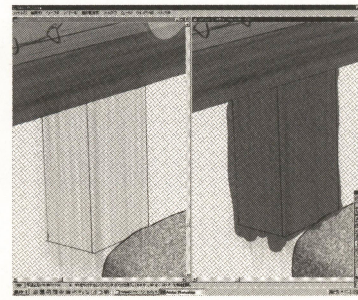
木の下地を[ブラシツール]を使ってべったりと塗ります（**CG09**）。

その上にレイヤーを新しく作り，下地よりもやや濃いめの色を使って同じく[ブラシツール]を使って木目を描いていきます。このとき，[ブラシツール]のオプションを[乗算ー不透明度10％]にしておくのがミソです（**CG10**）。

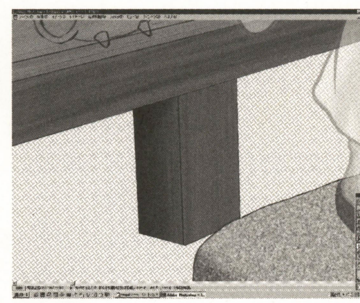
塗り終わったら，消しゴムツールではみでた部分を消去します。さらに影をつけるために，新しく作ったレイヤーを乗算にして，薄めの灰色で塗ります（**CG11**）。



CG09



CG10



CG11

畳を敷く

奥の部屋は和室なので，畳を敷きます。

まず，畳を一つ描きます。それをコピーして敷き詰めます（**CG12**）。

並べられた畳を1枚のレイヤーに統合して，背景画像にコピーします。

[編集ー変形ー自由な形に]で床の面に合わせて変形させます（**CG13**）。

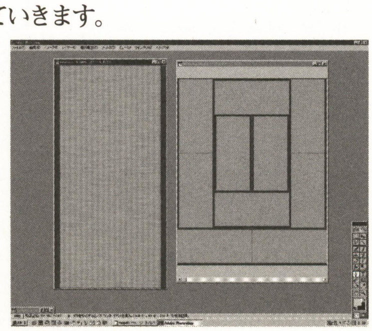
エアブラシで影をつけて完成です（**CG14**）。

その他の部品もエアブラシとレイヤー乗算で影つけを基本にして，適当に描いていきます。

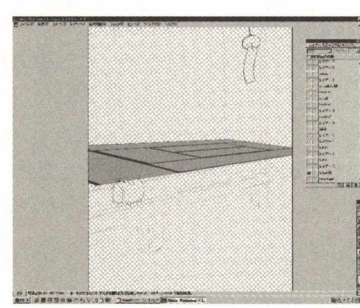
最後の仕上げを行います。

人物の不透明度を100％にした後で，[レイヤーー画像を統合]でレイヤーを1枚に統合し，適当な大きさに縮小します。

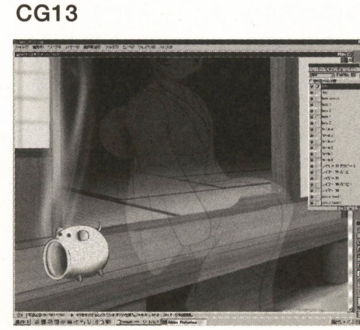
これで完成です！



CG12



CG13



CG14

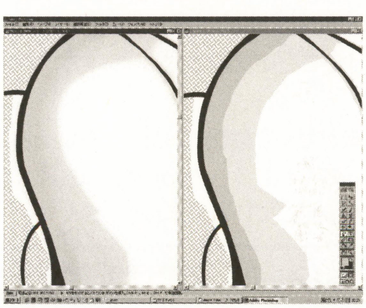
って主線を修正しています)。

髪が塗り終わったなら，つぎは肌を…といったふうに髪を塗ったときと同じ手順で色を塗ります。

目のハイライトはエアブラシで…(**CG05**)。着物のようにやわらかな物は色の境界線をぼかしていきます(**CG06**)。

髪のハイライト（いわゆる天使の輪）は，適当に白で塗ったものをボカして，レイヤーオプション（覆い焼きカラー）でつけます（**CG07**）。

色がすべて塗り終わったら，真っ黒な主線に色を塗ります。こうすることによって線が周囲になじみます。



CG06



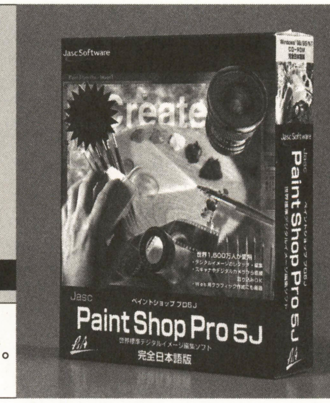
CG07

世界標準CG編集ソフトの完全日本語版

ペイントショッププロ
Paint Shop Pro 5J

発売中！　通常版14,800円／アカデミック版7,800円

問い合わせ先：P&A　TEL042-525-9501　http://www.panda.co.jp/



『Paint Shop Pro』は，低価格で高機能なグラフィック・ツールの定番ソフトとして人気を博しています。バージョン5になって大幅に機能が強化され，パッケージの種類も増え，ますますその勢いを増しそうな雰囲気です。ここでは，その「Paint Shop Pro 5J」の機能を紹介していきます。

主な特徴

・レイヤーに対応

まず，大きな特徴として，複数枚のレイヤー（マルチレイヤー）に対応していることがあげられます。レイヤーとは，アニメのセル画を思いだしてもらうとわかりやすいのですが，背景の上に建物を置いて，その上に人物を置いて……と，画面の重ね合わせで画像を作る機能のことです。

また，そこから少し発展して，ある画像に特殊効果をかけたレイヤーを重ねて画像を作るなど，いろいろな応用が考えられますね。もちろん，レイヤーのグループ化（複数のレイヤーを一つのグループとみなすこと），順序の入れ替え，不透明度（どれだけ重ねたレイヤーが透けるか）の変更なども可能です。

・多様な画像を読み書き可能

46種類の画像フォーマットを読み込んで，ほとんどを，同じもしくは違う画像フォーマットで保存することができます。ファイルをまとめて読み込んで，違う形式でまとめて保存することも可能です。これはかなり重宝します。Adobe Photoshopのファイル（psd）にも対応しています。

・筆圧感知タブレットに対応

先に紹介しました，筆圧感知型のタブレットに対応しています。描画モード（ブラシ）の種類が非常に多いため，それらをうまく組み合わせると，微妙な抜きなどの表現も可能です。

・ブラシの細かい設定が可能

ペン，鉛筆，マーカー，クレヨン，チョーク，チャコールなどのあらかじめ用意されたブラシのほかに，ブラシサイズ，形状，不透明度，硬さ，密度を，プレビューしながら変更することができます。さらにカスタムブラシを使って新しいブラシを作成することも可能です。

・サムネイル表示されるブラウザ

PSPの目玉機能の一つがこれです。画像のサムネイル（縮小画像）を一覧に表示して，表示，ファイル名の変更，コピーなどが行えます。たくさんある画像ファイルから特定のそれを見つけたいとき，作業途中のファイルを整理したいときなどに威力を発揮します。

・スキャナ，デジタルカメラからの直接読み込みが可能

TWAIN対応のスキャナ，デジタルカメラから，直接画像を読み込んでくることが可能です。また，Kodak DC40，DC50，DC120のファイル管理を直接行うことができます。

・多段階アンドゥ機能

間違えても無制限にやり直しがきき，編集履歴から数ステップ前の状態に戻すこともできます。グラフィックのソフトでも，アンドゥは1回までというのが多いので，これはかなりうれしい機能です。パソコンを使って作業するというのは，やはり，何度でもやり直しがきくというメリットが大きいからでしょう。ただし，それなりのメモリを要求します。

・Animation Shopが付属

ホームページでよく目にすることができる，アニメーションGIFを作成するソフト「Animation Shop」が付属します。Paint Shop Proと連携した使いかたが想定されています。完成したアニメーションGIFの容量をコントロールする最適化ウィザードも搭載しています。

・Web用素材作成機能が豊富

ボタンのような画像を作るボタンフィルタ，文字に影をつけるのによく使うドロップシャドー，切り抜き，テクスチャなどを使って，ホームページ用の素材を作成することができます。透過GIFやインターレスGIF，プログレッシブJPEGの作成もサポートしています。また，プラグイン・フィルタや追加フィルタ，ピクチャーチューブ（画像をスタンプのように貼り付けられる機能）用データなど，たくさんのデータをインターネットで入手することが可能です。

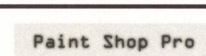
※　※

来月号から数回にわたり，Paint Shop Proのくわしく，ためになる使いかた講座を予定しています。お楽しみに！

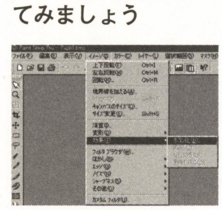
ボタンを作ってみよう

ボタンフィルタを使って，ボタン型の画像を作ってみます。まず，**画面1**のような画像を作成します。それが終わったら，メニューから「イメージ(I)」→「効果(T)」→「ボタン化(B)」と選ぶ（**画面2**）と，ボタンの具合を設定するメニューが表示されます（**画面3**）。適当に設定して「OK」を押すと，**画面4**のようになります。

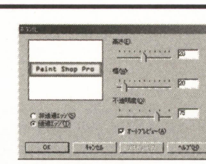
ボタン型の画像は，手作業で作ろうとすると，なかなか手間がかかりますので，これは重宝する機能ではないでしょうか。



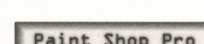
▲《画面1》
ボタン型の画像を作ってみましょう



▲《画面2》
メニューから「ボタン化(B)」を選ぶ



▲《画面3》
ボタンの具合を設定するメニューを表示



▲《画面4》
ほら，このとおり！これは重宝する機能だ

コンピュータ・グラフィックス CG用語集

アンチエイリアシング（Anti-aliasing）
境界のジャギー（ギザギザ）を除去する技術。CGで作った画像のジャギー（エッジのギザギザ）やモアレが目立つのをなくすこと。

エイリアシング（aliasing）
コンピュータの画面で，斜めに線を引くときに発生するギザギザ。ジャギーと同意。

色補正
ガンマ補正などで色彩に関しての補正を行うことや，色相・彩度・明度の3属性の補正曲線を操作して色味を変えること。

解像度（Resolution）
ディスプレイ内のピクセルの行と列の数によって決まる，ディスプレイの粒度のこと。

階調（gradation）
自然界の明暗や濃淡は無段階だが，これをコンピュータで処理できる段階に区切ってデータ処理した際の，各段階の濃度。区切りの数を階調度といい，フルカラーでは赤（R）・緑（G）・青（B）それぞれ256階調（8bit），トータル16,777,216色（24bit）。階調の数値が高いほど画像は詳細になる。

画素（pixel）
画像が細かい点で構成されているとみなしたとき，それぞれの点のことを画素という。コンピュータでは画素をデータに置き換えて処理し，1画素を何ビットで表現するかにより画像の色数や階調数が決まる。

画像アクペクト比（Image Aspect Ratio）
表示された画像の縦の長さに対する横の長さの比のことで，ピクセルアスペクト比とディスプレイの解像度によって決まる。

ガンマ（gamma）
画像の中間調（ミッドゾーン）の明暗（濃度特性）を調節する機能。ガンマを調整することにより，暗い部分（シャドウ）や明るい部分（ハイライト）に大きな影響を与えずに，中間部分の明るさの値を変更することができる。

クリップボード
ソフトウエア間でデータを交換するときに，データを保存する場所のこと。メモリを使用する。

原色（primary color）
スキャナのカラー取り込みやCRTディスプレイのカラー表示は，赤（R）・緑（G）・青（B）の光の3原色で行われている。これに対し，プリンタ出力や印刷インクによる色表現はシアン（C）・マゼンタ（M）・イエロー（Y）の色の3原色で行われている。それぞれの原色は互いに補色の関係にある。

コントラスト
カラー成分の変換の一つで，明度の差を調節する。

彩度
色の鮮やかさの度合。

色相環
赤から始まり紫へとつながる色彩変化の流れをもう一度赤へつなげた色のグラデーションの輪。

JPEG形式（Joint Photographic Experts Group）
非可逆圧縮方式の画像フォーマット。離散コサイン変換（DCT: Discrete Cosine Transform）というフーリエ変換の一種で周波数領域に変換した後に，自然画像中の人間の目につきにくい成分を落とすことにより圧縮を行う。写真のような自然のフルカラー画像の画質をほとんど落とすことなく圧縮ができる。ファイルのサイズを最大10分の1以下までに圧縮することができるが，圧縮するたびに画像は劣化し，元に戻すことは不可能（非可逆圧縮方式）。写真や，色数の多いイラストなどをWeb上で使う際によく利用される。

GIF形式（Graphic Interchange Format）
画像フォーマットの一種。CompuServeの標準カラー画像フォーマット。LZW（Lempel-Ziv-Welch）圧縮をGIF用に修正されたものを採用。可逆圧縮のため，色数の少ない画像の場合は，JPEGより画質は良くなる。256色より多い色数は，原理的には表現できない。

ジャギー
コンピュータ・スクリーン上に斜めに線を引くときに発生するギザギザ。

写真屋
「Adobe Photoshop」のこと。フォトレタッチ=写真の加工用ソフトだが，彩色などCG作成用途にも広く利用されている。

スキャナ
絵や写真，図面などのイメージ（画像）情報を読み込む入力装置。読取り精度は，1インチ当たりいくつの点に分割して図形データを読み取るかというdpi（ドット／インチ）で表す。最近のものは，かなりの高解像度で画像取り込みができるが，2DCGを描く下絵用に白黒イラストを読み込むだけなら400dpi程度の物で十分。

スタイラスペン
ディジタイザやタブレットのペン状の座標指示器。

タブレット
入力機器の一種。A3判以下の机上で使える小型のディジタイザ。ペン状の座標指示器（スタイラスペン）を一緒に使用する。鉛筆を使う感覚と同じように線を描くことができるので，2DCGには欠かせない。マウスの代用品として使えなくもない（笑）。

TIFF形式（Tag Image File Format）
画像フォーマットの一種。Aldus Corporationの登録商標。ラスタイメージを記述，記憶するために開発されたイメージフォーマット。TIFFファイルは，ヘッダとIFD（Image File Directory，画像に関する各種情報に関するエントリの集合）からなる。IFD内のエントリの数は任意で，ここへ画像の種類や圧縮手法，コピーライトなどの情報を含めることができる。このため，多くの種類のTIFFフォーマットが存在する。対象には，白黒画像からグレースケール，フルカラー画像までサポートし，圧縮手法も非圧縮からJPEG圧縮，LZW圧縮，G3ファクシミリ圧縮などさまざまなものが可能。また，ひとつのTIFFファイルに複数のIFDを持つことが可能。

テクスチャ
素材感を表す方形の画像のこと。

テクスチャマッピング
物体の表面に，映像を貼り付ける手法。

ドット
画素の意味。

トラックボール
パソコンに使用される以前からコンピュータ・ゲームに用いられたポインティング・デバイス。現在は，ノート型パソコンなどで，マウスの代わりに使用されている。

TWAIN（トウェイン）
スキャナを制御するソフトウエアのためのアプリケーション・インターフェース（API）の規格。取り込みソフトウエア自体もTWAINと呼ばれる。

bit
binary digit（2進数）の略。コンピュータが扱うデータの最小単位で，0か1で表す。8bitで0～255，10bitで0～1024の数値（デジタルデータ）を表すことができる。TWAINは各色8bitで出力するので，赤（R）・緑（G）・青（B）それぞれ256階調，トータル16,777,216色の表現力がある。

ヒストリー
困ったときの神頼み。Photoshopの機能の一つ。今までの作業履歴をリストとして記録してくれるので，「直前」以前の状態に瞬時に戻ることができる。ただし，メモリを消費する。

筆圧対応
タブレットの筆圧感応モデルの登場によりペイント・ツールにも筆圧対応がされ，ブラシの広がり具合や色の濃さ，色相の変化などのさまざまなコントロールが可能になった。

ビットマップ・イメージ
ピクセルで構成された画像情報の内部表現。一般的に，二次元配列としてメモリ上に持つ。

フォトレタッチ・システム
色変換や各種フィルタのような画像処理機能やレイアウト機能を重視したペイント・システム。

プリンタ
おなじみの周辺機器。自分で描いたCGを印刷して，年賀はがきやカレンダーを作ったりと自己満足のためには欠かせない。

マスク
変更できないように指定した画像の範囲やそのための画像を指す。元々は，エアブラシなどを使いイラストを描く際に，描きたくない部分を紙やフィルムで覆い，その外を描いたりするために使ったもの。

明度
色味や鮮やかさを除き，明るい暗いといった色彩の明るさを特徴づけるもの。

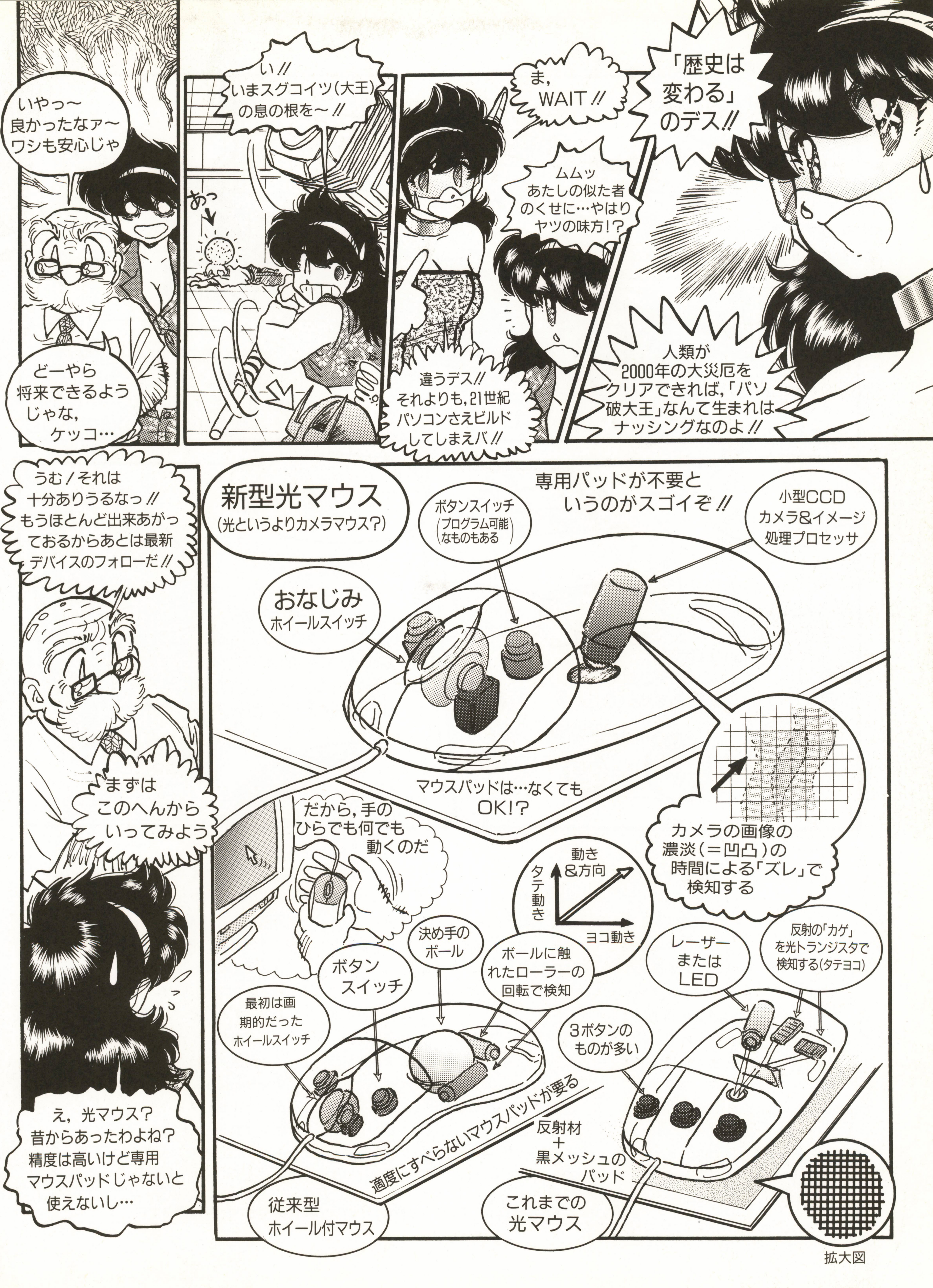
メモリ
データやプログラムを一時的に保存する部分。CG制作の場合，少ないと泣きを見る。全力で搭載すべし。

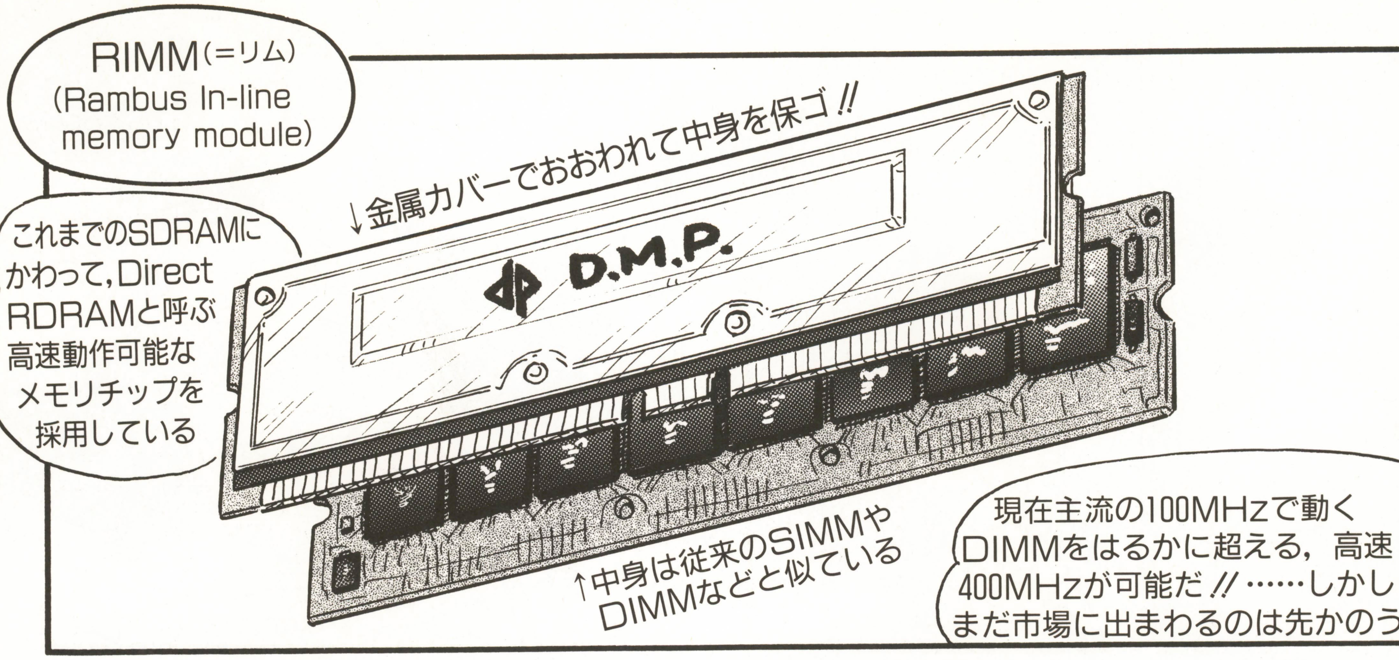
モアレ（Moire）
周期的に分布される画像で生じる規則的な模様のこと。トーンの重ね貼りの際や，アミ点（印刷物など）のスキャニング時には注意しないとよく発生する。

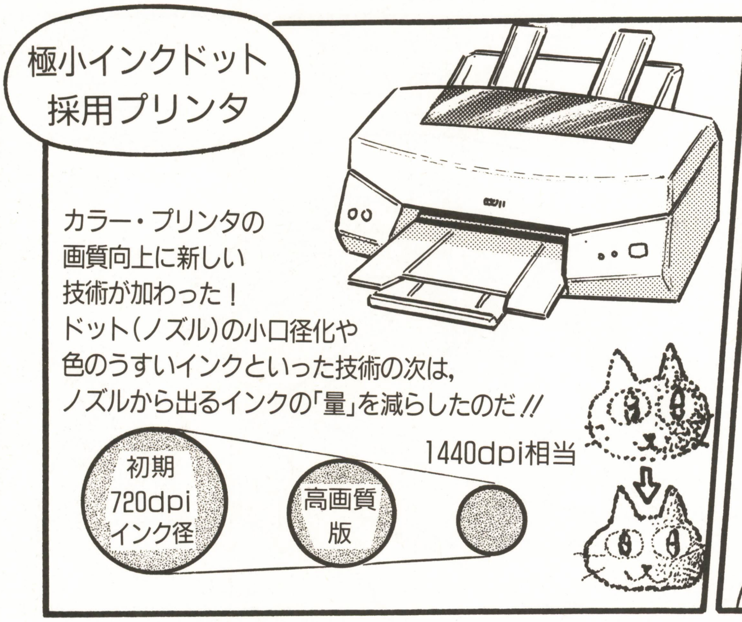
レイヤー
Photoshopなどに見られる機能の一つ。透明のフィルムのようなもの。レイヤーごとに別々の作業をすることができ，重ねあわせて1枚の画像を作ることができる。枚数が多くなればそれだけメモリを消費する。

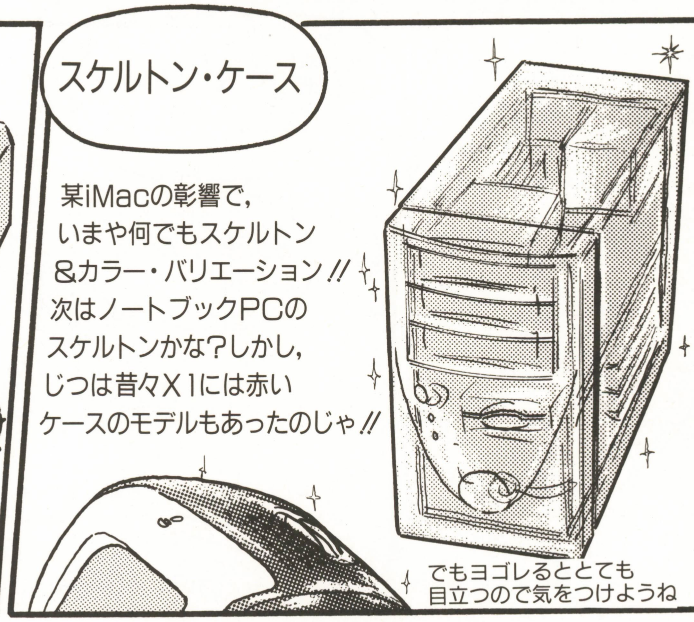
パソコンレクチャー2001
Count＃5「最新デバイスあれこれ！」
by くり ひろし




「歴史は
変わる」
のデス!!
人類が
2000年の大災厄を
クリアできれば，「パソ
破大王」なんて生まれは
ナッシングなのよ!!
ま，
WAIT!!
ムムッ
あたしの似た者
のくせに…やはり
ヤツの味方!?
違うデス!!
それよりも，21世紀
パソコンさえビルド
してしまえバ!!
い!!
いまスグコイツ(大王)
の息の根を～!!
あっ
いやっ～
良かったなァ～
ワシも安心じゃ
どーやら
将来できるよう
じゃな，
ケッコ…
うむ！それは
十分ありうるなっ!!
もうほとんど出来あがっ
ておるからあとは最新
デバイスのフォローだ!!
まずは
このへんから
いってみよう
え，光マウス？
昔からあったわよね？
精度は高いけど専用
マウスパッドじゃないと
使えないし…
新型光マウス
(光というよりカメラマウス?)
専用パッドが不要と
いうのがスゴイぞ!!
ボタンスイッチ
(プログラム可能なものもある)
小型CCD
カメラ&イメージ
処理プロセッサ
おなじみ
ホイールスイッチ
マウスパッドは…なくても
OK!?
だから，手の
ひらでも何でも
動くのだ
カメラの画像の
濃淡(＝凹凸)の
時間による「ズレ」で
検知する
動き
&方向
タテ動き
ヨコ動き
決め手の
ボール
ボタン
スイッチ
ボールに触
れたローラーの
回転で検知
最初は画
期的だった
ホイールスイッチ
適度にすべらないマウスパッドが要る
従来型
ホイール付マウス
レーザー
または
LED
反射の「カゲ」
を光トランジスタで
検知する(タテヨコ)
3ボタンの
ものが多い
反射材
＋
黒メッシュの
パッド
これまでの
光マウス
拡大図







★マンガでは紹介してないのですが，じつはキーボードも入力デバイスの一つです。正しくはキーボードとは限らないのですが，特定のアプリケーションを起動するための専用キー（ボタン）が装備されているものです。一種のファンクション・キーですが，そのボタンを押すだけでワープロやブラウザが一発起動なのですから，ヘタにマウスを動かして［スタート］−［オフィスソフト］−［ワープロ］なんて選ぶよりも直感的でわかりやすい！入力デバイスとしてはほとんどコロンブスの卵のような画期的な機能なのです。

★デスクトップにショートカットを置けば？という人もいるかもしれませんが，それはパソコンを少しなりとも使い込んだ人の発想です。ひんぱんに使うものはボタン一発，それが「誰にでも使える家庭電化製品」というものなのです。iMACに始まるカラー・バリエーションの展開といい，ようやくパソコンも普通の生活に溶け込んできたのかもしれません。

★そんなパソコン世界を脅かす存在が恐怖のコンピュータ・ウイルスです。今回の原稿を描いている間にも，新たな最新ウイルスが世界中に猛威をふるいました。「エクスプローラー・ジップ」という電子メールの添付ファイルの姿を借りて広まる，いわゆるインターネット・ウイルスです。「あなたのメールを読みました。返事をあとで送りますので，まずは添付のファイルを読んでおいてください」という英文のメールに要注意！しばらく前の「メリッサ」同様，添付ファイルを読もうとすると感染し，ウイルス入りのメールを出しまくったうえ，PCの中のファイルを次々に消去(正しくはサイズが0=中身なしに）します！みなさんもくれぐれもご注意を！ちなみに，ワクチンの最新版はWebで公開されています。

★…むむ，地球，滅んでませんね。良かったぁ！…ってわけで無事にまた来月！



オールインワン
タイプのマザーボード
パラレル
ポート
メモリ
ソケット
Socket370
CPUソケット
マザーボードは
いよいよ何でもアリ!!の
世界になっておるぞっ
Slot1とSocket
370の両用ボードは
あたりまえ!!
シリアル(RS-232C)ポート
ゼンブハイッテル!!
(シュアル○ェネガーふうに)
USBポート
マウスポート
キーボードポート
Slot1
CPUスロット
拡張用
AGPスロット
メモリと
CPU,CRTと
キーボード&マウスが
あれば1台あがり!!
実売で
1万5千円位
だから,まさしく
500ドル
パソコン可!!
拡張用
PCIスロット
ネットワーク
(LANポート)
モデム機能
(オンボード)
グラフィック機能
(オンボード)
サウンド機能
(オンボード)
←↑ もちろんコネクタあり
うむむ…
しかし,正直なところ
このままでは未来に
つながるパソコンを
作ることはできる
のだが……
ハードウェアは立派になったが…
せまりくる
2000年問題に
対抗しきれるとは
限らんのだ…!
えー,どうして?
これだけハイスペック
なパソコンが安価に
作れるのに……
ん,
それはな…
…そ,それは
ワシが話そう!!
ガラ
ガラ
!
ムダな抵抗
であるコトを…
カチャ
〜!! カゲさん…!?
はァ〜い
カゲさんはココ
ですよォ〜
おまえさん
かーいっ…
…って
ああっしまった
体が反射的
に…!?
こ,こっちも
かげさんだったけど…
あ,あっち
は…!?
フッ
フッフッ
フッ
歴史を変えるコトは
カンタンではないぞオッ
TO BE CONTINUED…

パソコン・ビギナー必見!!

電・脳・用・語・小・辞・典

ベーマガ編集部謹製

Supervise/Hideto Hayashi
mailto:rhh@alles.or.jp

PC………パソコン用語
NT………ネットワーク関連用語
G………ゲーム用語

[マ行]

MediaGX
PC

Cyrix社が開発した統合型x86互換マイクロプロセッサ。CPU内部に，グラフィックス機能やメモリコントローラなどのPCに必要な主要機能を内蔵しているのが最大の特徴。これによって，PCの製造コストとダウンサイジングに大きなアドバンテージを得ることができるため，主にローエンドモデルのPCやモバイルPCなどに採用されている。

MIDI (Musical Instrument Digital Interface)
PC

シンセサイザやコンピュータどうしを接続するためのプロトコル。サンプリング・データを直接やりとりせず，音色・音程のデータのみを制御し，シンセサイザ内などにサンプリングされた音色を使って，演奏を行う。ミディ。

MIME (MultiPurpose Internet Mail Extentions Encording)
PC NT

Internet上のE-Mailの送受信に関するプロトコル。過去のInternetの仕様から制限が設けられていた，E-Mailの「一行の文字数」「メールの最大サイズ」といった問題を解決するために制定された。このプロトコルによって，E-Mailに画像などのバイナリ・データを添付することなどが可能になっている。

MO (Magneto Optic)
PC

光磁気ディスク。または，その再生・記録装置。従来，フロッピーディスクなどに用いられてきたのとは別種の磁気を利用し，同時に光学技術を併用することで，より高密度な記録を実現している。また，データのリードに関しては，光学的な機構のみが使用される。

Mosaic
PC NT

アメリカのNCSAによって開発されたWWWブラウザの元祖的存在。モザイク。

Multilink PPP
PC NT

複数のリンクを仮想的にひとつのリンクとして束ね，通信速度の向上をはかる方法。たとえばISDNにおいては，Bチャンネル（64kbps）をふたつ同時に使用して，128kbpsという通信速度を実現できる。MP接続とも呼ばれる。

マイクロプロセッサ (Micro Processor)
PC

コンピュータ・システムにおいて，演算やプログラムの実行を担当するユニット（チップ）のこと。MPUとも呼ばれる。一般に，CPUもマイクロプロセッサの一種と考えることができる。

マウス (Mouse)
PC

現在主流となっているWindowsのようなGUI環境において，オペレーションに利用されるデバイス。形状が「ネズミ」に似ていることから，この名前がついた。現在では，ホイール機能（ウィンドウのスクロール・バーなどをマウスから直接操作できる機能）を追加した「ホイール・マウス」が広く普及しはじめている。

マザーボード (Mother Board)
PC

PCのシステムを構成するための主要なデバイスを搭載した基板のこと。CPUソケット，メモリ・スロット，BIOSなどからなる。現在のPC（いわゆるDOS/V機）では，Intel社の提唱するATXという規格に準拠した製品が大きなシェアを持っている。

マスターブートレコード (Master Boot Record)
PC

FDISK形式のハードディスクの一番先頭にあるセクタのこと。このセクタには，そのハードディスクに記録されているパーティションの位置および情報（パーティション・テーブル)や，パーティションからブートコードを読み出すためのコード（マスターブートコード）などが記録されている。MBRと省略して呼ばれることも多い。

マルチキャスト (Multi Cast)
PC NT

パケット通信の一種。ひとつのパケットを複数の機器に対して送信する通信方式。対語：ブロードキャスト

マルチセッション (Multi Session)
PC

CDに複数のセッションを記録すること。あるいは，複数のセッションが記録されたCDを指す。CDが開発された当初は，シングルセッションのみであったが，Photo CDやCD-Rといったさまざまな規格が広く普及した現在では，ほとんどのCD-ROMドライブがマルチセッションに対応している。

マルチディスプレイ (Multi Display)
PC

ひとつのコンピュータ・システムから複数のディスプレイを制御し，デクストップを共有するための機能。Windows98などに採用されている。

マルチタスク (Multi Tasking)
PC

ひとつのコンピュータ・システムで，複数のプログラムを同時に実行すること。実際には，OSが，ごく短い間隔で複数のプログラムを強制的に切り替えながら実行しているだけで，厳密にいえば「同時に実行している」わけではないのだが，PCの処理速度の向上によって，ユーザーには，あたかも同時実行しているように見える。

マルチタスクOS (Multi Tasking Operating System)
PC

マルチタスクを実現したOS。代表的なものには，Windows9xやWindowsNT，UNIXなどがあげられる。

マルチブート (Multi Boot)
PC

ひとつのコンピュータ・システムに複数のOSをインストールし，用途に応じて起動（ブート）するOSを切り替えること。また，その状態にあるコンピュータ・システムも指す。

マルチプロセッサ (Muilti Processor)
PC

複数のプロセッサを搭載させたコンピュータ・システムのこと。マルチプロセッサに対応したOSやアプリケーションを使用することで，ひとつの作業を並列処理することが可能なため，大幅な処理速度の向上が図れる。

マルチホームホスト (Multi Homed Host)
PC NT

ひとつのインターフェースに対して，複数のIPが割り当てられているホストのこと。ファイアウォールやIPルータなどに利用される。

ミラーサイト (Mirror Site)
PC NT

Internetに公開されているサイトのうち，特定のサイトと，100%同様の内容をもったサイトのことをこう呼ぶ。非常に人気のあるサイトなどが，アクセス集中によりトラフィックが大きくなりすぎないように設置することが多い。

ミラーリング (Mirroring)
PC

不慮の事故によるデータの損失に備えて，複製を作る方法。ハードディスクにデータを記録する際，同時に複数台のドライブへ同時に書き込みを行い，バックアップを取っておく方法などを指す。

無停電電源装置 (Uninterruptible Power Supply)
PC

停電時などの電源供給が絶たれた状態でも，コンピュータ・システムが瞬時にダウンしないようにするための装置。バックアップの電池を内蔵しているが，この容量はさまざまで，この大きさによって，緊急時に，どの程度の時間，システムを稼働させておけるかが決まる。

メインフレーム (Main Frame)
PC

パーソナル・コンピュータの対語として，複数のコンピュータ・システムを統括する大型コンピュータを指す。最近では，ワークステーションやパーソナル・コンピュータの高性能化にともない，その役割は意義を失いつつある。

メールアドレス (Mail Address)
PC NT

電子メールを送る際に，ユーザーを特定するための文字列。Internetが広く普及した現在では，メールアドレスといえば，Internetのメール・サービスに利用しているアドレスを指すことが多い。

メーリングリスト (Mailing List)
PC NT

電子メールを利用して配信される同報通信のようなもの。参加者が発信した電子メールが，メーリングリストに加入しているすべてのユーザーに配信される。

モアレ (Moire)
PC

規則正しい点の列や線を重ねたときに，それらのわずかなズレによって生じる干渉縞。写真や印刷などにも見られるが，イメージスキャナなどで，そうした模様（木目などのような線が密になった模様）の入った画像を取り込む際にも発生する。モアレ縞とも呼ばれる。

モデム (Modem)
PC NT

本来，音声などのアナログ信号しか伝達できないアナログ電話回線を利用して，コンピュータどうしが通信できるようにするための装置。アナログ信号とデジタル信号を相互に変調（Modulation）する。

モデリング (Modeling)
PC

3Dグラフィックスの分野において，オブジェクトの形状などのグラフィックス描画に必要な要素を，数値化してコンピュータに入力する作業のこと。

モデラー (Modeler)
PC

3Dグラフィックスの分野において，モデリングを行うためのソフトウエア。

モジュラ (Modular Jack)
PC NT

電話線などにも利用されているツイストペアケーブルを接続するためのコネクタ。または，その部品の名称。

モバイル (Mobile)
PC

携帯することを前提として設計された小型のコンピュータ・システムを指す語。ノートやPDAといったカテゴリに細かく分類されることもある。

今月のslang

超頭 (OVER TOP) PC

昨今では，すっかり電脳街と化した感もある秋葉原の某有名店を指すスラング。チャットなどで会話する際，自称アキバ通は，店舗名を，なぜかこのような隠語で呼びたがる傾向が強い。類義語に「双頭」「祖父地図」「てぃぞね」「ザコン」などがある。

このコーナーでは，コンピュータ／ゲーム分野で用いられている専門用語のなかで，読者のみなさんが解説を希望する用語を広く募集しています。もし本誌を読んでいてわかりづらい語句など出てきましたら，遠慮なくご一報ください。次回は，「ヤ・ラ行」をお送りする予定です。

情報の宛先▶ 〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社 マイコンBASICマガジン編集部「電脳用語小辞典」係 または筆者アドレス，ベーマガHPからも投稿できます。
URL = http://www.basicmagazine.net/



めざせ！ホームページ開設

もっと教えて やまかん先生

講義その8

HTMLエディタは必要か？

TEXT BY 山崎 寛（やまかん）

この連載では，基本的にHTMLタグを覚えて，メモ帳のみでホームページを作る方法を紹介していますが，世の中にはより楽にホームページを作成するための「HTMLエディタ」が存在します。
今回は，そのようなエディタがどのようなものか紹介してみたいと思います。

この記事で紹介しているリストを『メモ帳』などで入力し，拡張子を"○○.htm"として保存すれば，『インターネット エクスプローラ』や『ネットスケープ ナビゲータ』などのWWWブラウザで，ホームページとして見ることができます。

HTMLエディタというものは

ホームページを作るのには，メモ帳などで直接HTMLをテキストとして記述すればいいため，何ら特別なソフトを必要とはしません。

ですが，より簡単に効率的にホームページを制作することを目的とした「HTMLエディタ」や「ホームページ作成ツール」と呼ばれるようなソフトが存在します。現在では，結構多くの人がこういったソフトを利用してホームページを作成しているのではないかと思います。

これらHTMLエディタは，主にGUIによる操作となっているため，ワープロ・ソフトなどと同じような感覚で，レイアウトや装飾を画面上で確認しながらホームページを作ることができます（テキストベースのHTMLエディタもありますが，ここでは除いて考えます）。

グラフィカルなメリットとデメリット

GUIによるHTMLエディタを使うことの利点としては，

- ●HTMLを知らなくてもいい
- ●実際の表示を見ながら作業できる
- ●場合によるが，タグを一つ一つ書いていくよりも効率がよい
- ●タグを書きまちがえない。また，場合によってはまちがったタグを直してくれる
- ●ソフトによっては，ページごとのつながりかたを表示したり，自動的にリンクの確認ができたりする

などが挙げられます。

逆に，マイナス面を見ると

- ●ソフトがあらかじめ用意している機能（タグ）しか使うことができない
- ●個々のソフトの操作や使いかたに慣れなければならない
- ●他のエディタなどで作成したHTMLなどを読み込んで修正すると，内容の一部が変わったりする場合がある

なんてところでしょうか。

これら利点・欠点については，そのソフトによっても多少変わりますし，いくぶん主観的な意見も入っているため，必ずしもというわけではありませんが，自力でタグを入力していくのに比べると，大体このようなちがいがあると思います。

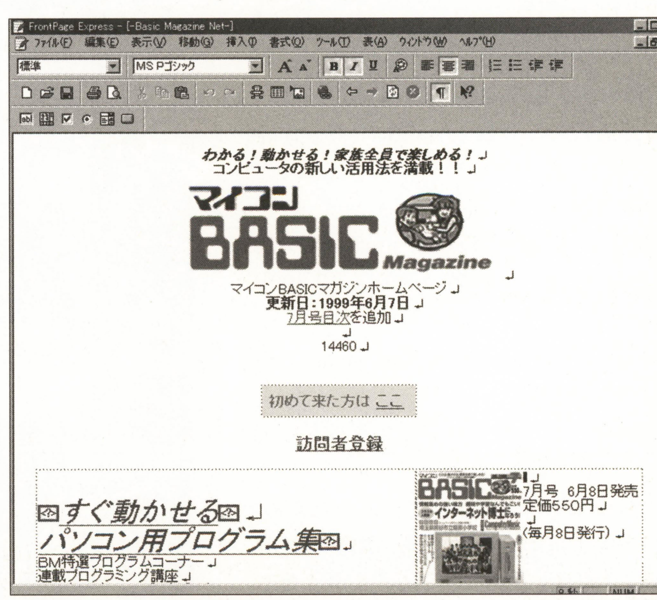
これらをふまえたうえで，HTMLエディタを利用するかどうかは，人それぞれなのですが，その場合でもHTMLのタグ自体は知っておいたほうが，後々応用が効いてよいのではないでしょうか。

どんなエディタがあるか

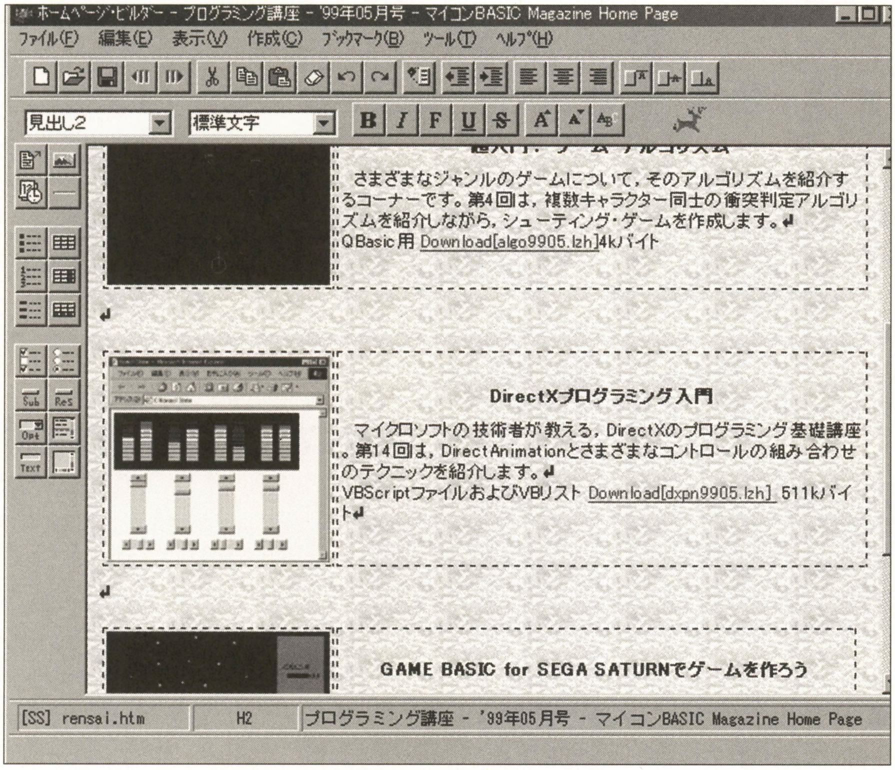
個人でホームページを持っている人も多くなり，HTMLエディタのソフトも，かなりいろいろなものがでてきています。ここでは，私の周囲で使われているものを数本紹介しておこうと思います。

■マイクロソフト『FrontPage』

編さん他のスタッフもHTMLタグと併



《写真1》Windows98標準のソフト，『FrontPage Express』で編集中の画面。ワープロ・ソフトに近いインターフェースを持つ



《写真2》『ホームページビルダー』の画面。テーブルの構造などがわかりやすく表示される

用しながら使っているのがこのソフトです。

『FrontPage』は，マイクロソフトのOfficeシリーズに属する市販ソフトで，単なるページ単位の編集にとどまらず，サイト全体のリンクを管理したりできる強力なソフトです。

この簡易版的なソフトとして『FrontPage Express』も存在します。こちらは，『FrontPage』に比べるとかなり機能が削られていますが，『Internet Explorer4.0』に標準で付いてくるため，Windows98ユーザーは何も購入しなくとも最初から使うことができます。

最新バージョン：FrontPage2000（8月6日発売予定） 価格19,800円／7,800円（アカデミックパッケージ）

http://www.microsoft.com/japan/Office/FrontPage/

■IBM『ホームページビルダー』

IBMの『ホームページビルダー』は，HTMLエディタに加えて，ロゴやボタンの作成も可能な画像変換・加工ソフト，サイト全体の管理ソフトなどの含まれた，ホームページのいろいろな面を統合的に扱うソフトです。

『ホームページビルダー』は，本誌「Programming News Spot（プロスポ）」を執筆している石川さんが，自分のホームページなどの作成に使っています。

『ホームページビルダー』は，IBMのホームページから30日試用可能な体験版がダウンロード可能です。

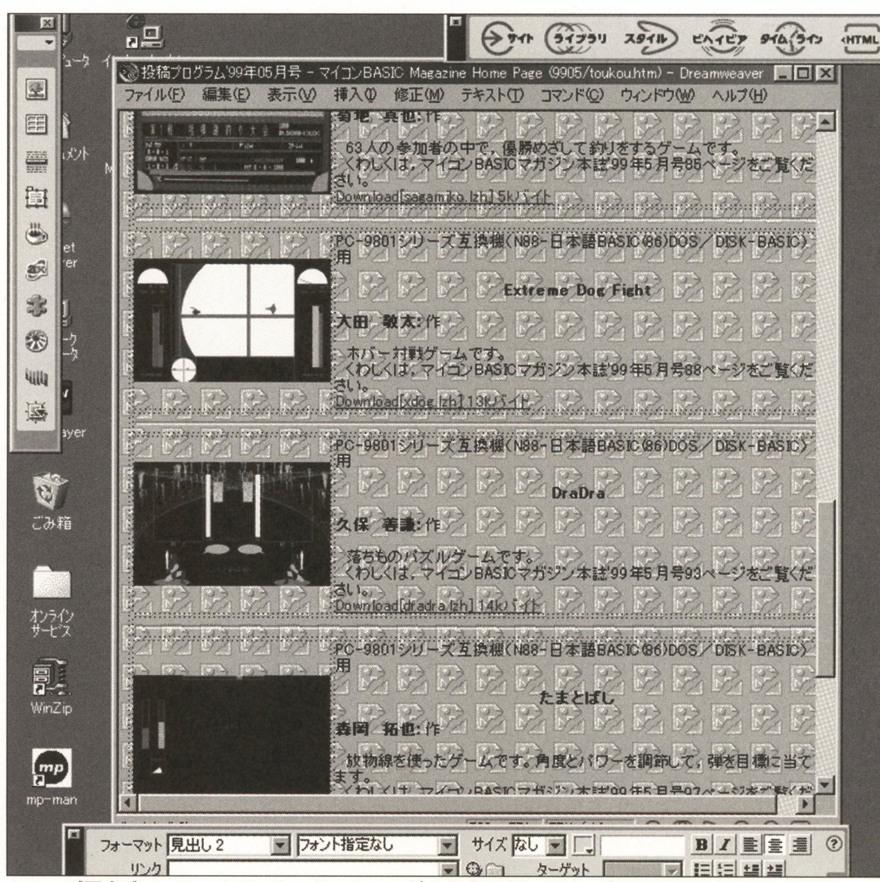
最新バージョン：ホームページビルダー2000 価格14,800円／9,800円（学割パック）

http://www.ibm.co.jp/software/internet/hpb/

■マクロメディア『DREAMWEAVER』

『DREAMWEAVER』は，視覚的な操作でHTMLを作成したり，サイト全体を管理するといった普通のHTMLエディタと同様のものを備えるとともに，とくにDHTMLなどを用いたインタラクティブなページの作成に関して優れているという特徴があります。そのため，凝ったホームページを作成したい中・上級者向けのソフトといえるかもしれません。

DHTMLなど，新しい技術を使う場



《写真3》DHTMLを用いた，凝ったページの作成に向いている『DREAMWEAVER』の画面

合，しばしばブラウザのバージョンや種類による互換性のなさが問題になります。いろいろなブラウザに対応させるためには，各ブラウザごとに対応機能を調べなければならず，困難な作業といえるでしょう。

『DREAMWEAVER』は，対応させたいブラウザを選ぶことで，自動的にそのブラウザに合わせた機能を使ってページを作成する機能があります。これを利用すれば，複数のブラウザで不自由なく見れるホームページを容易に作成することができるでしょう。

最新バージョン：DREAMWEAVER2 日本語版　価格39,800円（通常版）／12,800円（スチューデントバージョン）
http://www.macromedia.com/dreamweaver/

DynamicHTMLについて

DHTML（DynamicHTML）というのは，文字や画像を自由な位置に配置したり，ページ表示後に任意に動かしたりすることのできる技術で，比較的少ない容量で見栄えのするページや大きく動くページ，インタラクティブなページを作成することが可能です。

DynamicHTMLについては，インターネットエクスプローラと，ネットスケープナビゲータの，それぞれバージョン4.0以降で対応しているのですが，それぞれのブラウザによって対応する機能の違いが大きいようで，凝ったページを両方のブラウザに対応させるのはなかなかむずかしいようです。



夢中その22 ホームページ容量を増やそう！

長くホームページ（HP）運営を続けていると，常に容量不足に悩まされるということになりますよね！・・・とはいえ，新しいプロバイダに入会し直すのは，非常ーーーーっに面倒くさい（リンクしてくれているみなさん全員にメールで連絡しなければいけないし，メール・アドレスが変わってしまうのも問題だ）。

そんなに大変なうえ，お金を払うなんて冗談じゃない！とお考えのアナタは無料容量提供サービスを利用してみてはいかがでしょう？

くわしくは，マンガをチェック！！

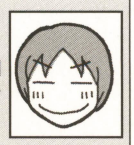


神奈川さんが無料で20MBの容量を手に入れた「freeweb」のホームページ
http://www.freeweb.ne.jp/

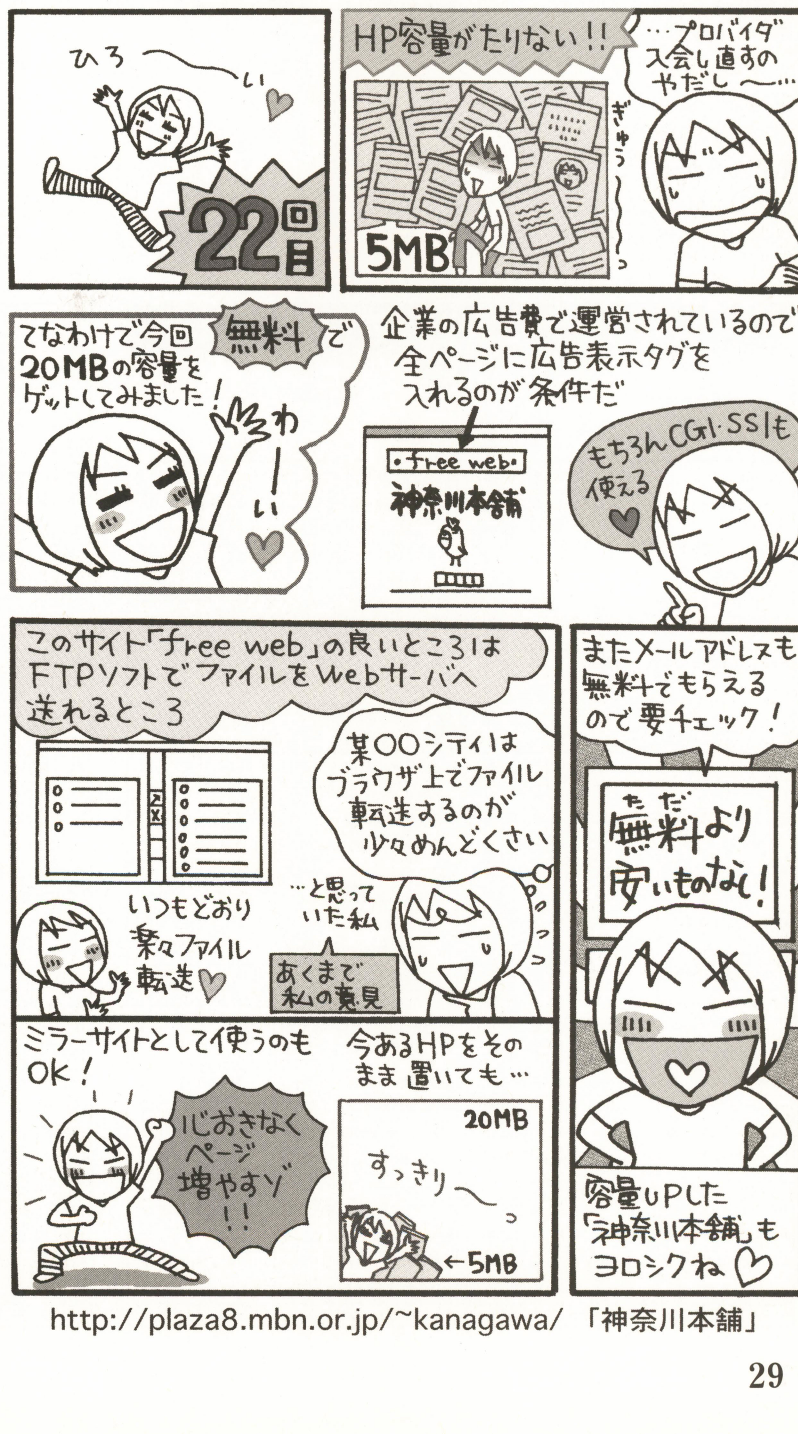
※すでにホームページを持っている人でも，ミラーサイトとして利用可能＝まったく同じHPを置くのはいいが，一部のコンテンツの置き場所として使うなど，ファイルの保管だけの目的では，利用できません。

※同様に，無料で使えるメール・アドレスの提供サービス「freemail」（http://www.freemail.ne.jp/）もあります。

作者紹介　神奈川のりこ



ホームページの容量アップと同時に，お住まいも引っ越されて容量アップ（？）。あとは時間の容量が…これはムリ。



http://plaza8.mbn.or.jp/~kanagawa/ 「神奈川本舗」

おさがしのパソコン／周辺機器がきっと見つかる!!

パソコンBuyer's Guide（バイヤーズガイド）

新品から中古までショップ情報満載！

本コーナーは，マイコンBASICマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，パソコン機器を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見かた

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンタ，などの項目にわけてあります。

各項目は，原則としてそれぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，付属品の有無が表示されています。

程度については，

1：新品

2：アウトレット品

3：中古品

といった，数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がいますので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。事前にお店に連絡して在庫を確認するとよいでしょう。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきます。

パソコン本体

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
IBM								
AptivaE3J	139,000円	有	無	無	有	3	K6-2-350/64MB/6GB/32×CD	マイコンショップ川口
AptivaS67	128,000円	無	無	無	無	3	PII266/32MB/6.4GB/DVD/56K/17"	マイコンショップ川口
PC340	40,800円	無	無	無	有	3	P133/32MB/2GB/CDD+1	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC750	19,800円	無	無	無	有	3	P90/24MB/730MB/CDD	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
2411-WWB	6,800円	無	無	無	有	3	486SX-33/8MB/320M	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
Apple								
Performa6310	45,800円	無	無	無	有	3	PowerPC603100/16	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
クラシック2	13,800円	無	無	無	有	3	68300/4MB/0MB	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
NEC								
PC-LW333D/74D6	225,000円	有	無	有	有	3	C333/64MB/6.4GB/24×CD/56K/14.1"TFT	マイコンショップ川口
PC-LW26H/62D	188,000円	有	無	有	有	3	C266/64MB/4.6GB/24×CD/56K/12.1"TFT	マイコンショップ川口
PC-9821V233/M7VF2	168,000円	有	無	有	有	3	MP233/32MB/6GB/DVD/128/17"	マイコンショップ川口
PC-VR33L/65D	118,000円	有	無	有	有	3	K6-2-333/64MB/4.3GB/32×CD/56K/15"	マイコンショップ川口
PC-VS23D/S5DA2	98,000円	有	無	有	有	3	PII233/32MB/3.2GB/20×CD/56K/15"	マイコンショップ川口
PC-9821Ct20/AA	89,000円	有	無	有	有	3	P200/32MB/2.1GB/CDR/33.6K/17"ﾀﾜｰ	マイコンショップ川口
PC-VS26D/MZDA1	89,000円	有	無	有	有	3	PII266/32MB/4.3GB/24×CD/56K/Win95	マイコンショップ川口
PC-9821Xa20/W30	84,800円	有	無	無	有	3	P200/32MB/3GB/8×CD/100BASE/Win95	マイコンショップ川口
PC-9821Xc16/M7A2	79,000円	有	無	有	有	3	P166/32MB/2GB/8×CD/100BASE/17"	マイコンショップ川口
PC-9821Xc16/M7B3	79,000円	有	無	有	有	3	P166/32MB/2GB/8×CD/100BASE/17"	マイコンショップ川口
PC-9821C233/V	79,000円	有	無	有	無	3	MP233/32MB/4GB/DVD/8×CD/33.6K/Win95	マイコンショップ川口
PC-9821Xv13/R16	76,800円	無	無	無	有	3	P133/16MB/1.6GB/4×CD/FDD/V-RAM 2MB/音源	イオシス
PC-MA26D/SZBAA41	74,000円	無	無	無	無	3	PII266/32MB/4.3GB/24×CD/100BASE/NT4.0	マイコンショップ川口
PC-VS20C/S5DA1	73,000円	無	無	無	無	3	MP200/32MB/3.2GB/20×CD/56K/15"	マイコンショップ川口
PC-9821Ra20/N30	69,000円	有	無	無	有	3	PP200/32MB/3GB/8×CD/100BASE/NT4.0	マイコンショップ川口
PC-MA23D/SZAAA31	69,000円	無	無	無	無	3	PII233/32MB/3.2GB/24×CD/Win95	マイコンショップ川口
PC-MB12C/UDD1	64,000円	有	無	有	有	3	MP120/32MB/1.6GB/6"DSTN	マイコンショップ川口
PC-9821V12/S5RB	61,800円	無	無	無	有	3	P120/16MB/840MB/CDD	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9821Xa12/K12	55,800円	無	無	無	無	3	P120/32MB/1.2GB/4×CD/FDD/V-RAM 2MB/音源	イオシス
PC-9821Xa7e/S17	50,800円	無	無	無	有	3	P75/40MB/810MB/CDD+	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9821V10/S5KC	50,800円	無	無	無	有	3	P100/8MB/840MB/CDD+	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9821Cu13/TB	49,800円	有	無	有	有	3	P133/32MB/1.6GB/4×4連CD/33.6K/15"	マイコンショップ川口
PC-9821V10/C4R mode1B	45,800円	無	無	無	無	3	P100/40MB/850MB/4×CD/V-RAM 1MB/音源	イオシス
PC-9821V12/S5RC	44,800円	無	無	無	有	3	P120/16MB/840MB/CDD	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9821Xa13	43,800円	無	無	無	有	3	P133/16MB/1.3GB/CDD	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9821Cx2/S17T	43,800円	有	無	無	有	3	P75/22MB/420MB/CDD+	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9821Ap3/C8W	39,800円	無	無	無	無	3	486DX4-100/7.6MB/340MB/FDD/2×CD/Win3.1	イオシス
PC-9821Cu10/DA	39,800円	有	無	有	有	3	P100/16MB/1.2GB/4×CD/28.8K/15"	マイコンショップ川口
PC-9821Lt/540A	39,800円	無	無	無	無	3	486DX2-50/7.6MB/540MB/TFT9.5"	マイコンショップ川口
PC-9821Lt2/3A	39,000円	無	無	無	無	3	486DX2/8MB/350MB/TFT9.5"	マイコンショップ川口
PC-9821Ne3	36,800円	無	無	無	有	3	486DX2-50/18MB/540MB	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9821Xa10/C4	35,000円	無	無	無	無	3	P100/16MB/420MB/4×CD	マイコンショップ川口
PC-9821Xa/C9W	34,800円	無	無	無	無	3	P90/22.6MB/540MB/FDD/2×CD/Winｱｸｾﾗ/MGA2	イオシス
PC-9821Xa10/K8	34,800円	無	無	無	有	3	P100/32MB/810MB/CDD	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9821Xa7/C4	32,800円	無	無	無	有	3	P75/23MB/1.6GB/CDD	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9821Ne2	32,800円	無	無	無	有	3	486DX2-50/18MB/540MB	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9821Es/540N	31,800円	無	無	無	有	3	486DX4-75/38MB/540MB	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9821Xa9/C8	30,800円	無	無	無	有	3	P90/22MB/820MB/CDD	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9821Lt2/3D	29,800円	無	無	無	有	3	486-50/4MB/350MB	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9821Lt/350A	29,800円	無	無	無	有	3	486-50/12MB/320MB	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9821Xn/C9W	29,800円	無	無	無	無	3	P90/8MB/540MB/倍速	マイコンショップ川口
PC-9821Xp/C8W	28,800円	無	無	無	無	3	486DX4-100/5.6MB/340MB/2×CD/PCM S3-864	イオシス
PC-9821Xa/C9W	28,800円	無	無	無	有	3	P90/32MB/540MB/CDD	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9821Xa7/C4	28,000円	無	無	無	無	3	P75/8MB/420MB/4×CD/Win3.1	マイコンショップ川口
PC-9801NS/A	27,800円	無	無	無	無	3	486SX-33/1.6MB/白黒	イオシス
PC-9821Ld/350A	26,800円	無	無	無	有	3	486-33/12MB/320MB	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-8801FH30	24,800円	有	無	有	有	3	マニュアル2冊/FD3枚つき	情報ハウス
PC-9821Xe10/4	22,800円	無	無	無	無	3	486DX4-100/5.6MB/400MB/FDD×2/Winｱｸｾﾗ	イオシス
PC-9821Nm340	22,000円	無	無	無	無	3	486DX2-50/1.6MB/340MB/TFT9.5"	マイコンショップ川口
PC-9821Xf/C9W	21,800円	無	無	無	有	3	P60/16MB/500MB/CDD+	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-8801FR30	19,800円	有	無	有	有	3		情報ハウス
PC-9801BX3/U2	19,800円	無	無	無	無	3	486SX-33/1.6MB/240MB/FDD×2	イオシス
PC-9821As2/M2	19,800円	無	無	無	無	3	486SX-33/11.6MB/5"FDD×2/86	イオシス
PC-9821Bf	19,800円	無	無	無	有	3	P90/40MB/200MB/CDD	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9801NS/R	18,800円	無	無	無	有	3	10MB/120MB/モノクロ	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9801DA/U7	17,800円	無	無	無	無	3	386DX-20/1.6MB/100MB/FDD×2/FM	イオシス
PC-9801BA/U2	16,800円	無	無	無	無	3	486DX-40/1.6MB/FDD×2	イオシス
PC-9821Bf	16,800円	無	無	無	有	3	P90/16MB/320MB/CDD	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9801NS/R	16,800円	無	無	無	有	3	2MB/40MB/モノクロ	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9821Ap2/U2	15,800円	無	無	無	無	3	486DX2-66/3.6MB/FDD×2/86	イオシス
PC-9801BX/U2	14,800円	無	無	無	無	3	486SX-20/1.6MB/FDD×2	イオシス

PC-9801FA5	14,800円	無	無	無	無	3	486SX-16/1.6MB/40MB/5"FDD×2/FM/SCSI I/F	イオシス
PC-9801DA2	14,800円	無	無	無	無	3	386DX-20/1.6MB/5"FDD×2/FM	イオシス
PC-9821Xe/U7W	14,000円	無	無	無	無	3	486SX-33/6MB/210MB	マイコンショップ川口
PC-9801DX2	12,800円	無	無	無	無	3	286-12/640KB/5"FDD×2/FM	イオシス
PC-9801RX2(21)	12,800円	無	無	無	無	3	286-12/5"FDD×2	イオシス
PC-9821Ap2/C9W	12,800円	無	無	無	有	3	486DX2-66/16MB/500MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xs/U7W	12,000円	無	無	無	無	3	486DX2-66/12MB/210MB	マイコンショップ川口
PC-9821Bf	11,800円	無	無	無	有	3	P90/16MB/0MB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Bf	11,800円	無	無	無	有	3	P90/8MB/0MB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ce2/S2	11,800円	有	無	無	有	3	486SX-25/6MB/160MB/C	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ap2/C9W	11,800円	無	無	無	有	3	486DX2-66/8MB/500MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ce/S2	10,800円	無	無	無	有	3	486SX-25/6MB/120MB/C	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801BA/U2	10,800円	無	無	無	有	3	486DX2-40/10MB/250MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DX/U2	9,800円	無	無	無	無	3	286-12/640KB/FDD×2/FM	イオシス
PC-98RL2	9,800円	無	無	無	無	3	386DX-20 387DX-20(FPU)/1.6MB/5"FDD×2	イオシス
PC-9821Ap2/U2	9,800円	無	無	無	有	3	486DX2-66/12MB/120MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ap/U2	9,800円	無	無	無	有	3	486DX2-66/8MB/120MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xs/U7	8,800円	無	無	無	有	3	486DX2-66/6MB/200MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ap/U2	8,800円	無	無	無	有	3	486DX2-66/4MB/0MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xe/U7W	7,800円	無	無	無	有	3	486-33/6MB/210MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801BX2/U7	7,800円	無	無	無	有	3	486SX-25/12MB/120MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801VX21	6,000円	無	無	無	無	3	286-10/5"FDD×2	イオシス
PC-9801VM21	6,000円	無	無	無	無	3	V30-10/5"FDD×2	イオシス

COMPAQ

PRESARIO4540-15	88,000円	無	無	無	無	3	K6-233/32MB/3.2GB/20×CD/56K/15"	マイコンショップ川口
DESKPRO5166/5M2000ML-CD	49,800円	無	無	無	無	3	P166/16MB/2GB/4×CD/Millenium 2MB	イオシス
DESKPRO2000	33,000円	無	無	無	無	3	P133/16MB/2.4GB/8×CD	マイコンショップ川口
Prolinea590/4M630CDS	32,800円	無	無	無	無	3	P90/16MB/600MB/4×CD/V-RAM 1MB/音源	イオシス

SANYO

WinkeyG1 MBC-G1VF	177,000円	有	無	有	有	3	MP266/64MB/4.3GB/24×CD/56K/10.4"TFT	マイコンショップ川口

SHARP

MN-390-X26	184,000円	有	無	有	有	3	MP266/64MB/3.2GB/20×CD/56K/12.1"TFT/Win98	マイコンショップ川口
MN-7650	129,000円	有	無	有	有	3	P150/32MB/1.44GB/10×CD/12.1"TFT/Win95	マイコンショップ川口
X68000 2MB	25,800円	無	無	無	無	3	キーボード・マウス・パッド	情報ハウス
X68000PRO	13,800円	有	無	無	有	3	2MB/0MB	ユニオンコンピューターネットワーク

ソーテック

MicroPC STATION	84,000円	有	無	有	有	3	C300/32MB/3.2GB/24×CD/56K/15"/Win98	マイコンショップ川口

SONY

PCV-M350	179,000円	無	無	無	無	3	K6-2-350/64MB/6.4GB/24×CD/56K/17"	マイコンショップ川口
PCV-S600	179,000円	有	無	無	無	3	PII333/64MB/8.4GB/4×CDR/24×CD/56K/17"	マイコンショップ川口
PCG-726	169,000円	有	無	有	有	3	MP200/64MB/2.1GB/24×CD/33.6K/12.1"TFT	マイコンショップ川口
PCG-C1	164,800円	有	無	有	有	3	MP233/64MB/3.2GB/56K/8.9"TFT/Win98	マイコンショップ川口
HB-F1XV	24,800円	有	無	有	有	3	MSX2＋	情報ハウス

TEAC

A5000TW/BX	41,800円	無	無	無	有	3	P200/48MB/1.5GB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク

DEC

CEREBRIS-FX5200M	67,800円	無	無	無	有	3	MMXP200/32MB/2GB/8×CD/V-RAM 2MB/Win95	イオシス
VINTURIS	29,800円	無	無	無	有	3	P100/24MB/2GB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク

DELL

XP4100	36,800円	無	無	無	有	3	486DX4-100/36MB/810MB	ユニオンコンピューターネットワーク
OPtiplex　XM590	17,800円	無	無	無	有	3	P90/32MB/540MB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
SP5D60LP8HF	15,800円	無	無	無	有	3	P60/16MB/500MB/CD(S	ユニオンコンピューターネットワーク
OPtiplex　XM590	13,800円	無	無	無	有	3	P90/32MB/540MB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク

東芝

DynaBookTECRA510CT/2.1	89,000円	有	無	有	有	3	P133/16MB/2.1GB/12.1"TFT/Win95	マイコンショップ川口
Libretto20	29,800円	無	無	無	有	3	486DX4-75/8MB/240MB	ユニオンコンピューターネットワーク

Panasonic

AL-N3T516J5	139,800円	無	無	無	無	3	MP166/32MB/1.6GB/14×CD/12.1"TFT/Win95	マイコンショップ川口

富士通

FMVS94073	190,000円	有	無	有	有	3	PII400/64MB/6.4GB/32×CD/56K/17"	マイコンショップ川口

FMVNE723X	189,000円	有	無	有	有	3	MP233/64MB/3.2GB/20×CD/56K/13.3"TFT/Win98	マイコンショップ川口
FMVMC823	158,000円	有	無	有	有	3	MP233/64MB/3.2GB/56K/8.4"TFT/Win98	マイコンショップ川口
FMVS73393	149,800円	無	無	無	無	3	PII333/64MB/4.3GB/32×CD/56K/17"	マイコンショップ川口
FMVC9355	134,000円	有	無	有	有	3	K6-2-350/64MB/6.4GB/24×CD/56K/15"	マイコンショップ川口
FMVT3203	108,000円	無	無	無	無	3	MP200/32MB/3.2GB/20×CD/33.6K/17"タワー	マイコンショップ川口
FMVM62651	98,000円	有	無	無	有	3	K6-266/32MB/3.2GB/24×CD/56K/15"	マイコンショップ川口
FMVM52053	89,000円	有	無	無	有	3	K6-200/32MB/2.1GB/24×CD/33.6K/15"	マイコンショップ川口
FMVS320B	84,000円	有	無	有	有	3	MP200/32MB/3.2GB/16×CD/33.6K/Win95	マイコンショップ川口
FMV-5200T5	64,800円	無	無	無	無	3	P200/32MB/3.2GB/8×CD/V-RAM 2MB/Win95	イオシス
FMV-5133D5	42,800円	無	無	無	無	3	P133/16MB/1GB/4×CD/V-RAM 2MB/10BASE-T	イオシス
FMV-5120D5	39,800円	無	無	無	無	3	P120/24MB/1GB/4×CD/V-RAM 2MB/SB16	イオシス
FMV-49NUTF1	29,800円	無	無	無	有	3	486DX4-100/24MB/540MB	ユニオンコンピューターネットワーク
FM-TOWNS UX20	24,800円	有	無	有	有	3	ディスプレイ一体型	情報ハウス
FMV-590DEGC	21,800円	無	無	無	有	3	P90/40MB/540MB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク

AKIA

MicroBook166	89,000円	無	無	無	無	3	P166/32MB/1.2GB/6×CD/12"TFT/Win95	マイコンショップ川口

モデム

Panasonic

FS-CMI	7,000円	有	無	無	無	3	MSX用モデム	情報ハウス

HDD

アイ・オー・データ機器

HDVS-U2.1G	22,800円	無	無	無	無	3	UltraSCSI 2GB HDD/PC-98用(Cバス) I/Fつき	イオシス

NEC

内蔵SASI 40MB	4,800円	無	無	無	無	3	DA・RA21・DS・DX・RX・RL用内蔵	イオシス

緑電子

VESPER V3-1060	14,800円	無	無	無	無	3	SCSI 1GB HDD/PC-98用(Cバス) I/Fつき	イオシス

FDD

NEC

外付 8インチFDD 2ドライブ	19,800円	無	無	無	無	3		イオシス
外付 5インチFDD 2ドライブ	11,500円	無	無	無	無	3		イオシス
外付 3.5インチFDD 2ドライブ	11,500円	無	無	無	無	3		イオシス

CD-ROM

NEC

純正CD-ROM	14,800円	無	無	無	無	3	ファイルスロット内蔵用/I/F(A-E10)つき	イオシス
純正CD-ROM	7,800円	無	無	無	無	3	ファイルベイ内蔵用	イオシス

TEAC

CD-532E-B	4,800円	無	無	無	無	3	内蔵IDE/32倍速/DOS/V用	イオシス

モニタ・ディスプレイ

ICM

LS-2617FN2	15,800円	無	無	無	有	3	17インチマルチ/24k OK	ユニオンコンピューターネットワーク
IBM								
5574-N17	24,800円	無	無	無	無	3	17"/640X480~1280X1024/3列 15P/ケーブルつき	イオシス
6554-673	24,800円	無	無	無	無	3	17"/640X480~1280X1024/3列 15P/ケーブルつき	イオシス
6546-31N	22,800円	有	有	有	有	1	15"/640X480~1280X1024/3列 15P	イオシス
2414-A07	19,800円	無	無	無	無	3	17"/640X480~1024X768/3列 15P/ケーブルつき	イオシス
6553-503	19,800円	無	無	無	無	3	15"/640X480~1024X768/3列 15P/トリニトロン	イオシス
TEAC								
PC-KM174	29,800円	無	無	無	無	3	17"/640X400~1280X1024/3列 15P・5BNC	イオシス
PC-KM174	25,800円	無	無	無	有	3	17インチマルチ	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KM171	24,800円	無	無	無	無	3	17"/640X400~1024X768/2列 15P/PC98対応	イオシス
PC-KM153R	19,800円	無	無	無	無	3	15"/640X400~1024X768/2列 15P/PC98対応	イオシス
PC-KM153	19,800円	無	無	無	無	3	15"/640X400~1024X768/2列 15P/PC98対応	イオシス
PC-KM151	19,800円	無	無	無	無	3	15"/640X400~1024X768/2列 15P/PC98対応	イオシス
Cx2付属モニタ	17,800円	無	無	無	無	3	17"/640X400~1024X768/3列 15P/PC98対応	イオシス
PC-KM153R	15,800円	無	無	無	有	3	15インチマルチ	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KM151	11,800円	無	無	無	有	3	15インチマルチ	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD854n	4,800円	無	無	無	無	3	24KHz専用/ケーブルつき	イオシス
EPSON								
CPD-17SF9	32,800円	無	無	無	有	3	17インチマルチ/トリニトロン	ユニオンコンピューターネットワーク
CPD-15SF8	25,800円	無	無	無	無	3	15"/640X400~1024X768/3列 15P/トリニトロン	イオシス
DELL								
D825HT	16,800円	無	無	無	有	3	15インチマルチ/トリニトロン	ユニオンコンピューターネットワーク
NANAO								
FlexScanF557	37,800円	無	無	無	無	3	17"/640X480~1280X1024/3列 5BNC/ケーブルつき	イオシス
富士通								
FMVDPS972	24,800円	無	無	無	無	3	17"/640X480~1280X1024/3列 15P/スピーカー内蔵	イオシス
FMVDP972A	19,800円	無	無	無	無	3	17"/640X480~1280X1024/3列 15P・5BNC	イオシス
FMVDP97Y1	19,800円	無	無	無	無	3	17"/640X480~1280X1024/3列 15P/ケーブルつき	イオシス
FMVDP871	19,800円	無	無	無	無	3	17"/640X480~1024X768/3列 15P/ケーブルつき	イオシス

FMVDP84Y1	17,800円	無	無	無	無	3	15"/640X480~1024X768/3列 15P/スピーカー内蔵	イオシス
FMVDP84Y2	17,800円	無	無	無	無	3	15"/640X480~1024X768/3列 15P/ケーブルつき	イオシス
FMVDP84Z2	15,800円	無	無	無	無	3	15"/640X480~1024X768/3列 15P/ケーブルつき	イオシス
G.S								
S.W56i	14,800円	無	無	無	有	3	15インチマルチ	ユニオンコンピューターネットワーク
プリンタ								
NEC								
PC-PR201/47	22,800円	無	無	無	無	3	15"ドットインパクトプリンタ	イオシス
PC-PR101/63	19,800円	無	無	無	無	3	10"ドットインパクトプリンタ	イオシス
SHARP								
CZ-8PC3	16,800円	有	無	有	有	3	X1/X68000用	情報ハウス
Panasonic								
FS-PCI	16,800円	有	無	有	無	3	MSX用	情報ハウス
FS-PAI	12,000円	有	無	無	無	3	MSX用	情報ハウス
インターフェース								
富士通								
PC-9801-86	7,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801-26K	3,800円	無	無	無	無	3		イオシス
ODP/メモリ								
intel								
487SX	1,800円	無	無	無	無	3	コプロ	イオシス
287-10	1,800円	無	無	無	無	3	コプロ	イオシス
その他								
Kansai								
TV-WATCHER	7,800円	有	無	有	有	3	テレビチューナーボード	情報ハウス

調査にご協力いただいた販売店リスト

- ■ OTTO：〒101-0041 東京都千代田区神田須田町2-2 ITCビル4F TEL03-5256-5001
- ■ 情報ハウス：〒228-0024 神奈川県座間市入谷4-15-2-1-307 TEL0462-57-1605
- ■ マイコンショップ川口：〒332-0012 埼玉県川口市本町2-6-25 TEL048-222-8655
- ■ イオシス：〒556-0005 大阪市浪速区日本橋5-14-13 TEL06-631-6695
- ■ ユニオンコンピューターネットワーク：〒556-0005 大阪市浪速区日本橋4-15-23 TEL06-644-0554

プログラムの疑問・質問にお答えします

PROGRAMMING（プログラミング） GET & RUN（ゲット アンド ラン）

アルゴリズム全般
サターンBASIC

TEXT&PROGRAMMING
山崎 寛

Q こんにちは。ベーマガを読んで，いつもレベルの高いプログラムで理解不能…の私ですが，簡単な質問をします。

『ストII』や『テイルズ』など，多くのゲームで見かける“放物線ジャンプ”をキャラクターにさせるには，どうしたらよいのでしょうか？

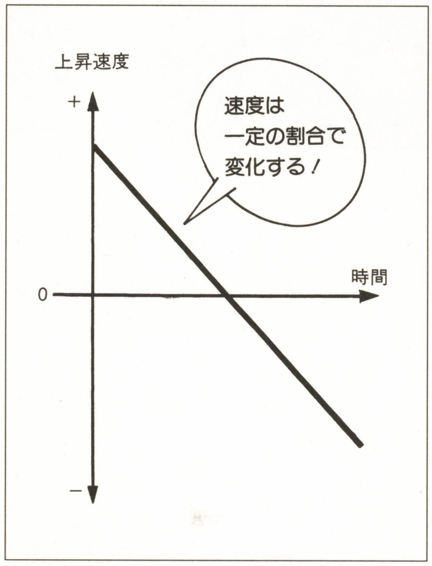
『GAMEBASIC for SEGASATURN（以下サターンBASICと略）』で教えてください（画面端にも対応できるようにしてほしい）。

最初からジャンプする増加量を計算して，DATA文に入れる方法とかのほうがいいのでしょうか？

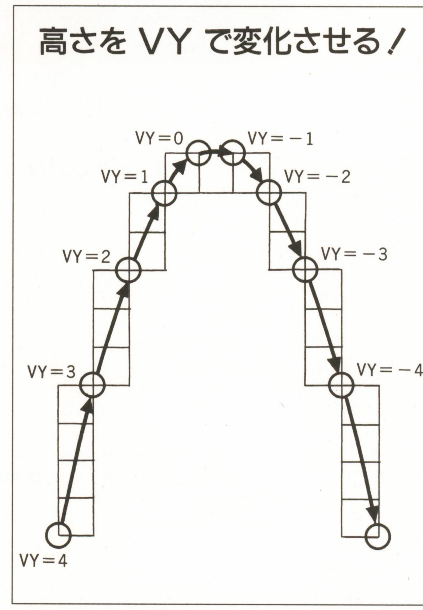
【愛知県半田市・空25歳】

A 放物線というのは，物体を放った（投げた）ときに描く曲線のことですね。**第1図**を見るとわかるように，最初は勢いよく上昇しますが，地球の重力に引かれてだんだん上昇速度を落とし，最頂点まできたら落下をはじめます。以後は，どんどん落下速度を増して，地面に到達します。

このような放物線の動きは，高校の物理で習うと思いますが，ちゃんと数式で表すことができます。この動きを，上昇（落下）速度について見てみると，つねに一定の割合で速度を落としているのです（**第2図**）。



《第2図》放物線運動のときの上昇速度は，一定の割合で減少している

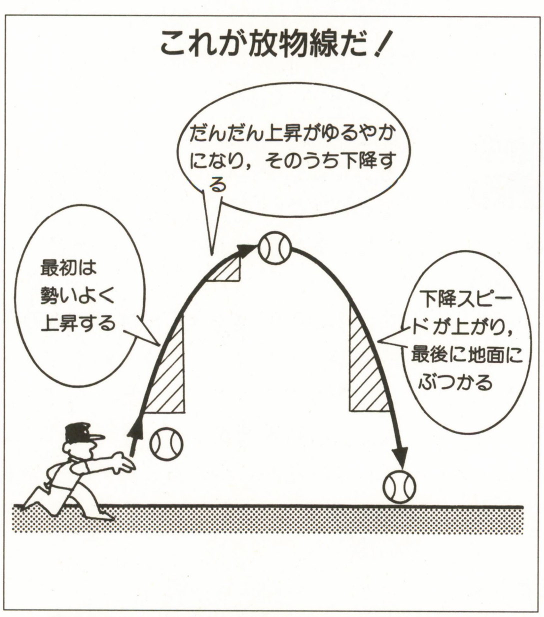


《第3図》上昇速度をVYで表し，放物線の動きを再現した例

そこで，プログラムとして考えられるのは，まずジャンプの速度（スピード）を表す変数を用意することです。その変数VYを，ジャンプの瞬間に大きな値にして，ジャンプ中は一定の量を減らしていきます。キャラクターの高さ（Y方向の大きさ）は，このVYで変化させていけばいいのです（**第3図**）。

リスト1が，この考えかた（アルゴリズム）で作成した，ジャンプの動きのプログラムです（**写真1**）。

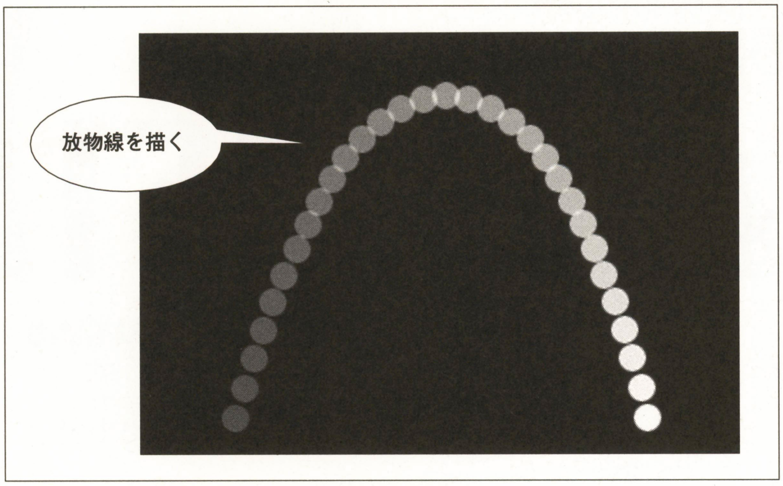
このプログラムで，VYの初期値（200行）と，VYを減らす度合い（240行）を変えると，ジャンプの軌道が変わりま



《第1図》ボールを放り投げたときに描くのが放物線だ

《リスト1》放物線ジャンプのプログラム
（GAMEBASIC for SEGASATURN用）

```
100 '画面初期設定
110 SCREEN 0
120 SETTEX 0,16,16,32768
130 ACTIVE 10:CLS 10
140 CIRCLE (7,7),7,&H7FFF
150 PAINT (7,7),&H7FFF
160 SETATR 0,1,(0,1,1,0,0,64)
170 OBJ(1,0)=7:OBJ(1,16)=0
180 '変数初期設定
190 X=0:Y=50
200 VY=15
210 OBJ(1,4)=X,Y
220 'メインループ
230 X=X+2:'横に移動
240 Y=Y-VY:'VYに応じて縦の位置を変える
250 VY=VY-1:'重力に引かれて速度を変化
260 OBJ(1,4)=X,Y:'表示位置の変更
270 VSYNC:'VSYNC待ち
280 IF Y<50 THEN GOTO 230:'地面につくまでループ
290 END
```



《写真1》リスト1の実行画面。放物線を描いていることがわかる

《リスト3》空中制御可能なジャンプへの変更リスト

```
200 'メインループ
210 ST=PAD(0,1):'パッド入力を得る
220 IF (ST AND &H8000)>0 THEN X=X+2:MK=2:'右に移動
230 IF (ST AND &H4000)>0 THEN X=X-2:MK=-2:'左に移動
240 IF JF=0 THEN GOSUB 300 ELSE GOSUB 330
250 IF X>128 THEN X=128
260 IF X<-128 THEN X=-128
270 OBJ(1,4)=X,Y
280 VSYNC
290 GOTO 200
300 'ジャンプ中以外の移動処理
310 IF (ST AND &H400)>0 THEN VY=15:JF=1:'ジャンプ開始
320 RETURN
330 'ジャンプ中の移動処理
340 Y=Y-VY:VY=VY-1:'縦移動
350 IF Y>=50 THEN Y=50:JF=0:'ジャンプ終了
360 RETURN
```

《リスト2》パッドでキャラクターをジャンプさせるプログラム

```
100 '画面初期設定
110 SCREEN 0
120 SETTEX 0,16,16,32768
130 ACTIVE 10:CLS 10
140 CIRCLE (7,7),7,&H7FFF
150 PAINT (7,7),&H7FFF
160 SETATR 0,1,(0,1,1,0,0,64)
170 OBJ(1,0)=7:OBJ(1,16)=0
180 '変数初期設定
190 X=0:Y=50:JF=0
200 'メインループ
210 ST=PAD(0,1):'パッド入力を得る
220 IF JF=0 THEN GOSUB 280 ELSE GOSUB 340
230 IF X>128 THEN X=128
240 IF X<-128 THEN X=-128
250 OBJ(1,4)=X,Y
260 VSYNC
270 GOTO 200
280 'ジャンプ中以外の移動処理
290 MK=0:'ジャンプ中の方向をリセット
300 IF (ST AND &H8000)>0 THEN X=X+2:MK=2:'右に移動
310 IF (ST AND &H4000)>0 THEN X=X-2:MK=-2:'左に移動
320 IF (ST AND &H400)>0 THEN VY=15:JF=1:'ジャンプ開始
330 RETURN
340 'ジャンプ中の移動処理
350 Y=Y-VY:VY=VY-1:'縦移動
360 X=X+MK:'横移動
370 IF Y>=50 THEN Y=50:JF=0:'ジャンプ終了
380 RETURN
```

す。いろいろな値で，ためしてみてください。

ジャンプ中の空中制御テクニック

つぎに，**リスト1**を応用して，ジャンプ中に空中制御するテクニックを紹介しましょう。

リスト2を見てください。これは，パッドの左右でキャラクターを動かし，[Ⓐ]ボタンでジャンプするようにしたプログラムです。ストⅡのように，一度ジャンプしたら，ジャンプ中は左右に調整することのできないような方式です。

リスト2の200行以降を**リスト3**のように修正した場合，ジャンプ中にも左右への方向転換が行える，いわゆる空中制御可能なジャンプになります。

また，「画面端にも対応するようにしてほしい」とのことですが，画面端にきたらその位置で固定するような処理をすればいいだけです。230行〜240行を参考にしてください。

紹介したプログラムでは，ジャンプするごとに毎回動きを計算しています。これは，質問にあるように，あらかじめ計算した値を配列変数などに入れて使ってもいいと思います。ただ，放物線の計算自体は大して複雑な計算でもないので，よほどの高速処理を求められるのでなければ，毎回計算しても問題ないと思います。

アルゴリズム全般
N88-BASIC

Q PC-9800シリーズのi386SX-16MHzマシンで，MS-DOS版のN88-日本語BASIC(86)Ver.6.2を使用しています。

電車運転ゲーム（運転手の視点で見た感じのもの）を作りたいのですが，以下のことがわかりません。

①アクセルとブレーキをマニュアルで加速／減速する方法

②背景（線路やホーム，景色）をどのようにして描き，どのようにして動かし続けるのか

ほとんどすべてわからない状態ですので，どうかサンプル・プログラムと一緒に，くわしく教えてください。お願いします。

【滋賀県甲賀郡・尾義菜亜15歳】

A たぶん尾義さんは，それほどプログラミングの経験が長くはないのでしょうか？　しかし，作ろうとしているゲームは“かなりむずかしい”部類に入ります。

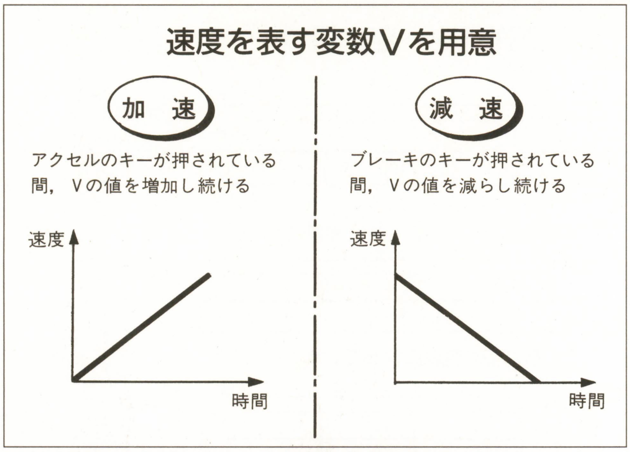
「いつかはこんなゲームを作りたい」と目標を高く持つことは悪くないのですが，いきなり高い目標に向かってしまうと，結局実現できずに挫折してしまいがちです。

他の人の質問でも，正直なところで，「できればもっともっと簡単なゲームから，少しずつプログラムの腕を磨いていったほうがいいのではないか」と思うことがときどきあります。

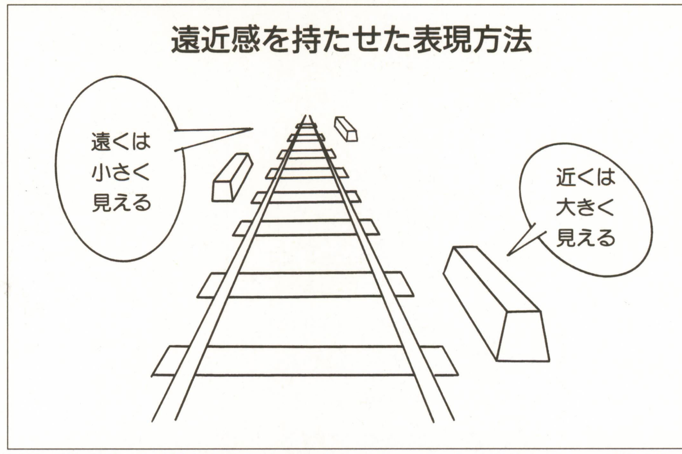
と，ここまで書いても，作りたいことに変わりはないでしょうね（笑）。ですから，ヒントくらいは紹介したいと思います。

まず①の加減速をするには，電車の速度を変数として表し，アクセルやブレーキに相当するキーボードなどの入力に応じて，この値を増減させます。これによって，キーを押し続けることで，少しずつ値が増えたり減ったりしていきます(**第4図**)。

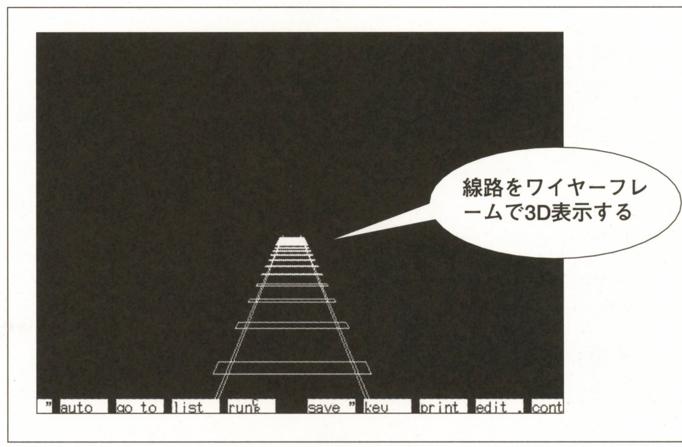
あとは，この変数の値に応じて，見た目の移動速度を変化させたり，時間あた



《第4図》変数Vを使って，加速時と減速時の変化を考えよう



《第5図》運転手の視点を表現するためには，このように計算によって割りだした遠近感を持たせるといい



《写真2》リスト4の実行画面。線路に見える…よね？

《リスト4》3Dの線路を描くサンプル（N88-日本語BASIC(86)用）

```
100 '●●3Dで線路もどきを描くサンプル
110 SCREEN 3
120 '●変数初期化
130 DIM X(3),Y(3),X1(3),Y1(3),Z1(3)
140 D=200:'透視変換の定数
150 GZ=0:'視点のZ方向の位置
160 '●メインルーチン
170 GOSUB 210:'画面描画ルーチンへ
180 GZ=GZ+1:'視点を少し前へ進める
190 IF GZ<10000 THEN GOTO 170
200 END
210 '●画面描画ルーチン
220 PAGE=1-PAGE:SCREEN ,,1-PAGE,(PAGE*16+1):'チラツキを防ぐためのページング処理
230 CLS 3:'画面を消す
240 FOR I=0 TO 3:Y1(I)=200:NEXT I:'枕木のY座標設定
250 X1(0)=-100:X1(1)=100:X1(2)=-100:X1(3)=100:'枕木のX座標設定
260 FOR Z=0 TO 10000 STEP 100
270   Z1(0) = Z - GZ: Z1(1) = Z - GZ: Z1(2) = Z - 20 - GZ: Z1(3) = Z - 20 - GZ:'枕木のZ座標
280   IF Z - GZ > 0 AND Z - GZ < 1500 THEN GOSUB 400:'視点前方の遠すぎない枕木を描く
290 NEXT Z
300 '線路を描く
310 FOR I=0 TO 3:X1(I)=-80:NEXT I
320 Z1(0)=0:Z1(1)=0:Z1(2)=1500:Z1(3)=1500
330 Y1(0)=200:Y1(1)=190:Y1(2)=200:Y1(3)=190
340 GOSUB 400:'左側の線を描く
350 FOR I=0 TO 3:X1(I)=80:NEXT I
360 Z1(0)=0:Z1(1)=0:Z1(2)=1500:Z1(3)=1500
370 Y1(0)=200:Y1(1)=190:Y1(2)=200:Y1(3)=190
380 GOSUB 400:'右側の線を描く
390 RETURN
400 '●透視変換＆四角形描画
410 FOR I = 0 TO 3
420   X(I)=((X1(I)*D)/(Z1(I)+D)+320):'3D座標(X1,Y1,Z1)を
430   Y(I)=((Y1(I)*D)/(Z1(I)+D)+200):'2D座標(X,Y)に変換する
440 NEXT I
450 LINE (X(0),Y(0))-(X(1),Y(1))
460 LINE (X(1),Y(1))-(X(3),Y(3))
470 LINE (X(2),Y(2))-(X(3),Y(3))
480 LINE (X(2),Y(2))-(X(0),Y(0))
490 RETURN
```

りの移動距離を変えればいいわけです。

背景の動画表示はむずかしい！

つぎに②ですが，この処理をBASICで作成するには，かなり問題が生じます。

運転手視点の運転シミュレーション・ゲームは，アーケードや市販ソフトでたくさん発売されていますね。これらが，どうやって画面が流れる処理を実現させているかというと，

●動画（ビデオ映像）を流す

●ポリゴンで線路のまわりを再現する

のどちらかの方法を採用しています。

動画については，Windows上の多くの言語であればMCIで実現できます。ポリゴンについては，セガサターンやDirectXなどの環境で扱うことができますが，N88-日本語BASICにはこういった機能が一切ありません。

これらの機能を自作するなら話は別ですが，不可能とはいいませんがとても困難なことはまちがいないでしょう。

ゲームに限らず，コンピュータ上で絵を動かすには，基本的には「描いて，消して，ちょっと動いた絵を描いて，また消して…」の繰り返しです。つまり，スムーズに動かすには，それなりの速度で絵を描き，消さなければならないのです。

3D視点の絵を描くには？

作りたいゲームが“運転手視点”ということで，自然と描く絵は3Dグラフィックスになりますね。これは，「近くのものは大きく，遠くのものは小さく描く」という，“遠近感”を持たせることで実現することができます（**第5図**）。

この遠近感は，つぎのような単純な計算式で求めることができます（Dは適当な定数）。

X2 = (X＊D)/(Z+D)
Y2 = (Y＊D)/(Z+D)

この計算では，(X，Y，Z）という三次元の座標を，(X2，Y2）という二次元の

座標に置き換えています。Zの値が大きい（＝遠い）ほど，X2とY2は「0」に近くなる（中心に寄る）ことになります。

リスト4が，線路（に見えるかな？）を線で描いているサンプルのリストです（**写真2**）。実行してみるとわかりますが，このプログラムはゲームにするにはちょっと“遅い”です。

これは，プログラムに無駄が多いせいもありますが，BASICプログラムの処理がもともと遅いことが大きな原因です。結論としては，N88-日本語BASICで，しっかりした3Dゲームを作るのは困難だといえるでしょう。

ちなみに，このプログラムのように，線だけで絵を表現する手法を“ワイヤーフレーム”といいます。昔の3Dゲームは，みんなこのような線でものを表現していました。

今は“ポリゴン”という，線ではなく面（多角形）に，模様（テクスチャ）を貼り付ける手法によって，ほとんどの3Dゲームが表現されています。

その処理速度は，もちろんワイヤーフレームが速く，ポリゴンが遅い（重い）のはいうまでもありませんね。

アルゴリズム全般

Q 現在DOS／Vパソコン（i486DX-100MHz）で，『ダンスダンスレボリューション』のようなリズムを重視した（？）ゲームを作っています。

しかし，ドット（矢印？）とBGMのテンポがうまく同期してくれません。ウエイトをかけても，描画量やキー入力が多くなると，ドットの落ちてくる速度が一気に下がってしまいます。速度を一定にするには，どうすればいいでしょうか？ フレーム数を落とすなどの方法は考えてはみたものの，うまくいきません。

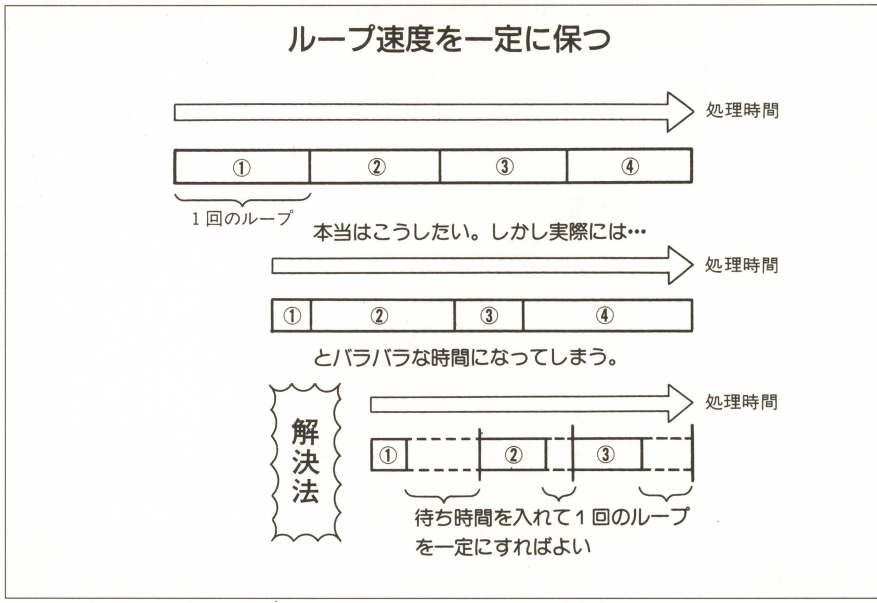
また，そんなゲームを作るには，どのような言語がいいのでしょうか？　ビットマップが扱えて，PCM／MIDIが再生可能で，かつマイ資金がほぼゼロなので安いものがいいです。できれば，DirectXも使えるものにしてください。

ちなみに私のパソコンには，『Visual Basic5.0 CCE』と『QBasic』『N88互換BASIC for Windows』が入っています。一応，Internet Explorer＋VBScript＋DirectAnimationでもためしてみましたが，動きがガクガクでやばい状態でした。

蛇足ですが，ここのコーナーには初投稿です。

ちなみに，専用フットパネルの作りかたはわかりますので＾＾；

【埼玉県入間郡・YASM？歳】



《第6図》待ち時間をうまく調節して，1回あたりのループ時間が等しくなるようにすればよい

A ゲームの速度を一定に保つには，プログラムの1回あたりのループが，つねに一定の速度を保つ必要があります。

ループの速度を一定にする方法は，むずかしくありません。一番処理が遅いときの速度を基準にして，これより速く処理が終了してしまった場合，きめられた時間がくるまで待つようにすればいいのです（**第6図**）。

Visual Basicなどの場合，タイマーコントロールを使えば一定時間ごとにイベントを発生できるので，基準の時間を求めるのに便利です。

また，音楽に完全に同期させるゲームを作る場合，ループの速度を一定にするだけではわずかなズレが生じてきたりすると思います。現在の音楽演奏位置を取得して，それがゲームの進行と一致しているかをチェックし，ズレていた場合に補正するという予防策をとっておいたほうがいいでしょう。

また，どの言語がいいかということですが，少なくともビットマップ，PCM，MIDIが簡単に扱えるという点では，Windows上の言語にしたほうがいいと思います。現在使っているものの中ですと，Visual BasicかVBScirptになるでしょうか。

ただ，Windows上で作ることを考えると，YASMさんの環境では，「少々マシンパワーが不足するんじゃないかなあ」という気がします。なめらかな動きを期待するのは，むずかしいかもしれません。

あと，多くのドット（矢印）が一定速度で同じ方向に動くような場合，ドット一つ一つを個別に動かすよりも，画面全体を一気に転送してしまったほうが速度を稼げる場合があります。場合によっては，ためしてみるといいかもしれません。

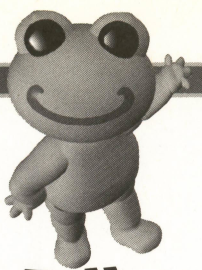
疑問・質問・感想ないですか？

このコーナーでは，プログラムに関するQ＆Aを掲載しています。

プログラムに関する疑問（「こんなゲームを作りたいんだけど，ここがうまくいかない！」とか「このプログラムの入力方法がわからない～」）などがありましたら，下記住所までハガキや封書でお送りください。住所，氏名（ペンネーム），年齢，職業，電話番号も忘れずに。

■あて先
〒141-8715東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
GET＆RUN係

また，電子メール（bm@jolls.co.jp）でも受け付けますが，その場合タイトルにGET＆RUN係と明記してください。



ゲーム・クリエイターをめざす人の必見講座

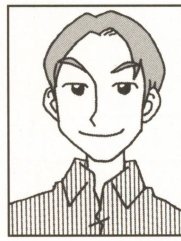
超入門！ゲーム・アルゴリズム

QBasicソース付き

第7回　追いかけアルゴリズムの上級テクニック！

キャラクター・ゲームの名作『パックマン』の敵キャラクターは，いろいろな方法でプレイヤーを追いかけてきますね。そのような追跡アルゴリズム（解法手順）を先月7月号で紹介したのですが，今回はさらにもう一歩踏み込んで，袋小路があるような複雑な迷路でも追跡できるテクニックを紹介しましょう。

TEXT & PROGRAMMING
東 幸太



Kouta Azuma Profile

Windows版のレトロ・アーケード・ゲームが，つぎつぎと登場している。確かにうまく移植されているものが多いが，何かモノ足りない。そう，やはりアーケード・ゲームにはジョイスティックが必要である。それに気付いて1時間後，『IF-SEGA』とジョイスティックで幸せになれたのである。

先月のアルゴリズムには限界がある？

前回紹介した追跡アルゴリズムは，以下のような考えかたで追跡を行います。

- **とにかく移動する**
- **自分より右側に目標がある場合には右のほうへ，左側ならば左のほうへなるべく曲がる**

このような単純なアルゴリズムでも，**第1図**のようにフィールドが簡単な場合には，問題なく追跡移動ができます。しかし，**第2図**のような場合はどうでしょうか？

第2図で，プレイヤー・キャラクターがA地点に止まっているとします。敵キャラクターはB地点から追跡動作をはじめますが，上記のアルゴリズムでは**第2図**のように同じところをぐるぐるとまわってしまい，いつまでたってもプレイヤー・キャラクターにたどり着くことはできません。

また，**第3図**のような場合には，同じところを行ったり来たりするだけで，こちらも追跡にはなりません。

このような“追跡無限ループ”になってしまった場合には，どうすればよいでしょうか？

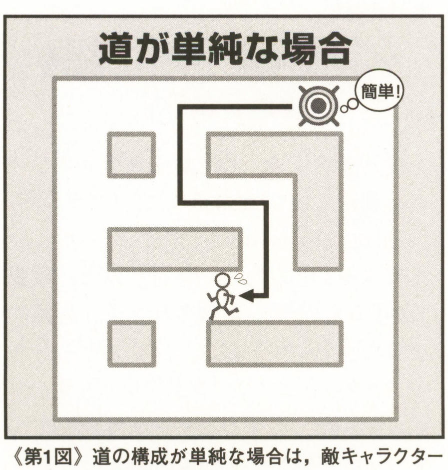
おなじみ「人間だったらどうする？」

複雑な処理をプログラムに行わせたい場合は，先月もいいましたが「人間ならどうするか？」ということを考えるのが大切です。自分が実際にその処理を行うとしたら，どのような手順を踏むのか明確になっていないと，その処理をプログラムにするというのはほぼ不可能だからです。

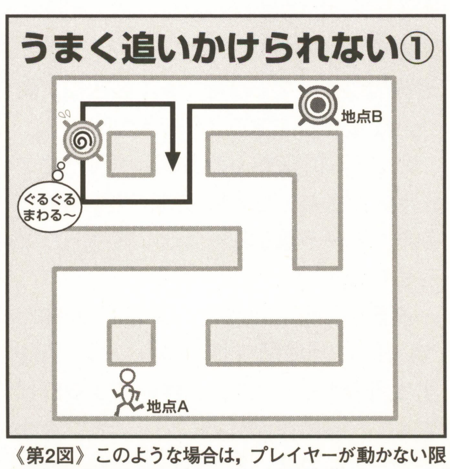
第2図のような場合，人間であれば，同じところをぐるぐるとまわっていることに気づくでしょう。そして**第3図**の場合も，同じところを往復していることに気づくはずです。

つまり，人間であれば「一度行った道は通らないようにする」ということを考えて，別の道を通るようにするでしょう。この考えかたをフローチャート（流れ図）にすると，**第4図**のようになります。

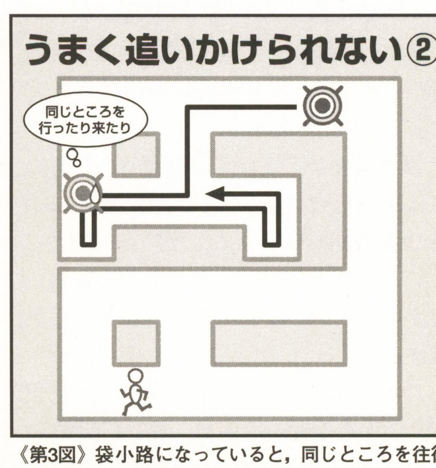
これは，同じところを通っていない間は，前回の追跡アルゴリズムをそのまま適用しますが，同じところを通っていることがわかった場合は，別の道への移動を選択するものです。このアルゴリズムならば，同じ場所で追跡無限ループになる前に，別の道を選択するわけです。これで，より的確な追跡移動ができるよう



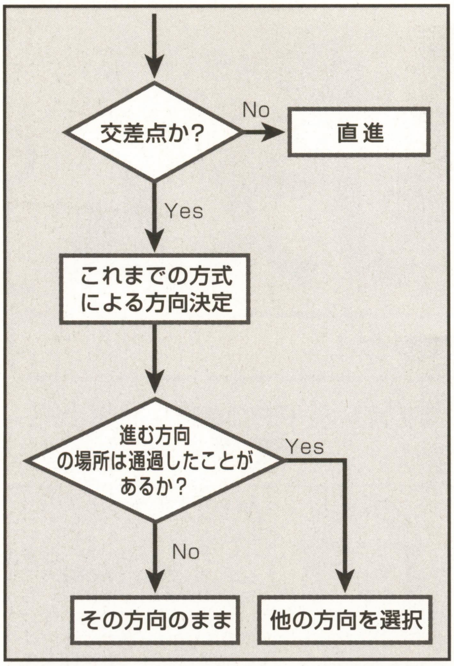
《第1図》道の構成が単純な場合は，敵キャラクターはこのように簡単に追跡できる



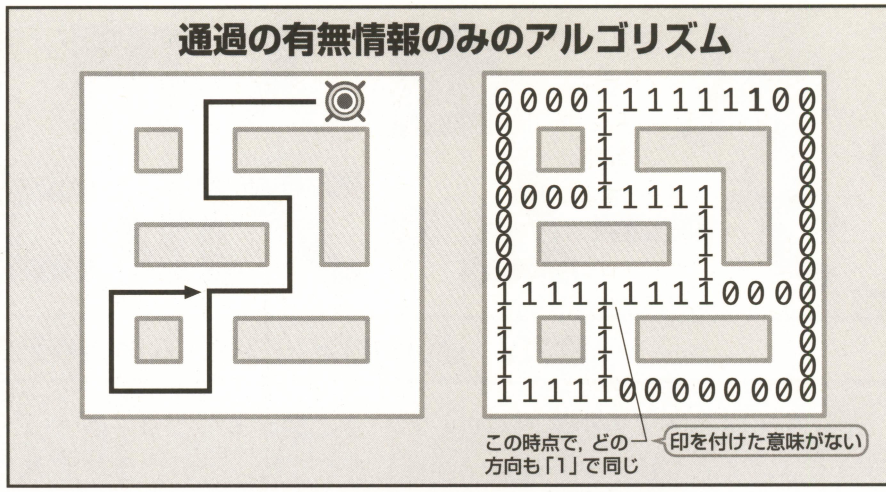
《第2図》このような場合は，プレイヤーが動かない限り同じところをぐるぐるまわってしまう



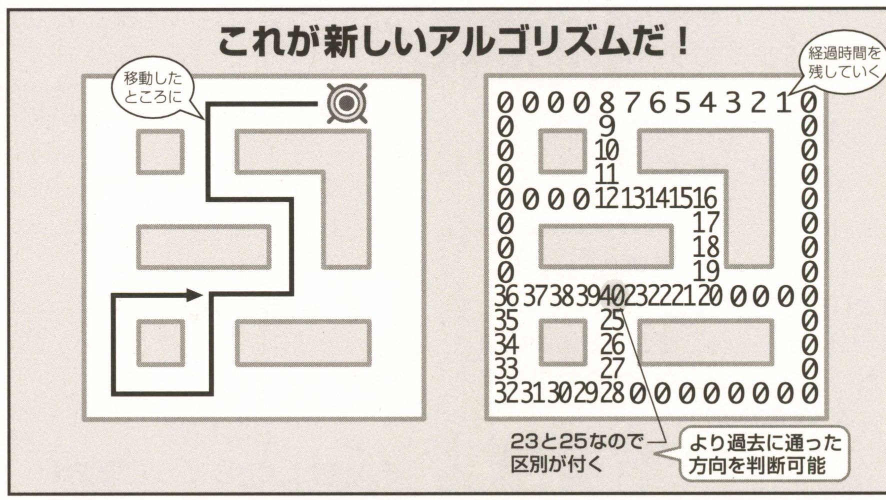
《第3図》袋小路になっていると，同じところを往復してしまい，目標にたどり着けない



《第4図》同じところを通らないように処理するフローチャート



《第5図》通過の有無を，「0」と「1」で記録する仮想画面



《第6図》動いた経過時間を記録すると，賢い追跡が行える。この場合は，「23」を選べばよい

になるでしょう。

このフローチャートを実際のプログラムに置き換える場合，ポイントは「特定の場所を通過したことがあるかどうか」の判断となります。

迷子にならないためには パンくずを落とそう？

“追跡無限ループ”になっているかどうかの判断については，自分が通過した道に何らかの“印（しるし）”をしておけば，すぐに判断できます。

「印を道に付ける」という部分は，追跡する側のキャラクター専用の仮想画面を用意すれば実現可能です。しかし，追跡される側のキャラクターも移動する場合，むやみに印を付けるだけでは，いずれすべての道が“印付き”の状態になってしまい，意味がなくなってしまいます（**第5図**）。そこで，印には時間の情報を含ませることにしましょう。

仮想画面は，実際のプログラムにおいては配列変数になります。配列変数には数値を格納できるため，単に「0か1か」という印だけでなく，「いつそこを通過したか」という情報を含ませることもできます。

たとえば，追跡側のキャラクターが登場してからの経過時間を，変数に格納していくとしましょう。この状態で，仮にすべての道を通過してしまって「どの道も通過したことがある」という状況になっても，印の時間を調べることによって，古い印を無視することが可能になります。

“個別”仮想画面を活用しよう！

このように，印に経過時間情報を付加することで，追跡に時間がかかってすべての道に印が付いてしまったとしても，追跡無限ループを回避できる可能性が高い方向を判断することができます。

たとえば，追跡される側のキャラクターが逃げまわった結果，追跡する側のキャラクターが**第5図**のように移動したとしましょう。

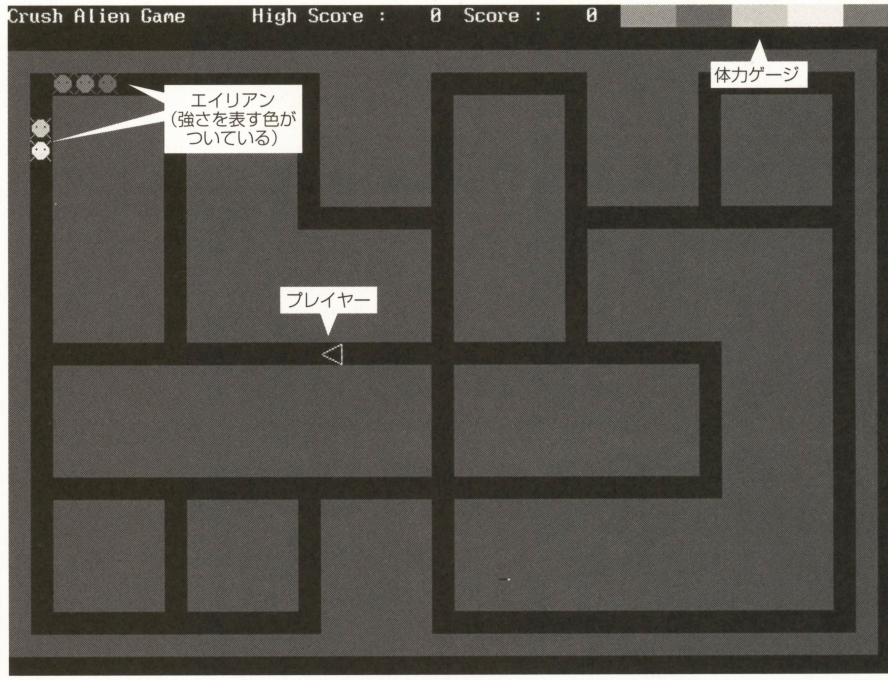
仮想画面が「0か1か」の情報しか持たない場合，**第5図**右側の時点では，追跡する側のキャラクターが移動できる道はすべて「1」の印が付いていることになります。これでは，どちらがより有効な方向かは判断できず，仮想画面を利用した意味がありません。

しかし，仮想画面に経過時間を記録しておけば，**第6図**のようにどちらの道がより最近，あるいは過去に通過したかが判断できるようになります。このときに，なるべく“古いほう”を選択するようにすると，同じ場所を通る可能性は低くなるわけです。

ゲームで追跡アルゴリズムを体感しよう！

今回紹介した，新しい追跡アルゴリズムを利用したQBasic*1のプログラムが，『Crush Ailien Game（クラッシュ エイリアン ゲーム）』です。

リスト1を入力して実行すると，**写真1**のような画面が表示されます。迷路のようなフィールドには，プレイヤー・キャラクターとエイリアンが登場します。プレイヤーは，キャラクターを操作してエイリアンを倒してください。



《写真1》『Crush Alien Game』の起動画面。色によって，エイリアンの強さがちがうので注意しよう

プレイヤー・キャラクターは，テンキーの[2][4][6][8]キーによって移動し，[5]キーで停止します。また，[Esc]キーで強制ゲーム・オーバーとすることができます*2。ゲーム・オーバー中に，もう一度[Esc]キーを押すとプログラムを終了し，[Enter]キーを押すと再ゲームとなります。

プレイヤーは，ある程度の体力を持っており，この体力が右上に表示されます。エイリアンとプレイヤーが接触すると，エイリアンは消滅しますが，同時にエイリアンの強さに応じてプレイヤーの体力が減少します。体力がなくなると，即ゲーム・オーバーになります。

エイリアンは，強さによって異なる色で表示され，青，緑，黄色，赤の4種類が存在します。青がもっとも弱く，赤が最強です。

プレイヤーの体力は，時間の経過と共に少しずつ増加していきます。右上に表示されている体力インジケータは，灰色，青，緑，黄色，赤の5段階で表示されます。

インジケータが到達しているカラーのエイリアンに対しては，プレイヤーの体力のほうが上まわっており，接触すればエイリアンを倒すことができます。たとえば，インジケータが黄色に到達している場合，青，緑，黄色のエイリアンは倒すことができますが，赤のエイリアンを倒すことはできません。インジケータが灰色の場合は，どのエイリアンと接触してもやられてしまうことになりますし，赤の場合はどのエイリアンでも倒すことができます。

ただし，エイリアンを倒すのと同時に体力が減少しますから，連続して倒せるエイリアンは弱いキャラクターに限られます。エイリアンを倒すと得点になり，なるべく強いエイリアンを倒したほうが高得点になります。

また，時間の経過とともに，強いエイリアンが登場してくるので，注意してください。

Technical Column

＊1 QBasic基本文法

以下のリストをもとに，QBasicの基本的な文法について説明しよう。

```
s=0
for i=1 to 10
 s=s+i
next
print s
end
```

このリストは，1～10までの数の合計を計算するプログラムだ。

2行目の「for」は，ループを構成するための命令だ。forの後に，ループでカウントしていく変数とその初期値，そして最終値を指定する。この場合，ループでカウントする変数は「i」，初期値は「1」，最終値は「10」となり，10回ループすることを示している。

3行目は，変数sに変数iの値を加えている。

4行目は，forループの終わりの部分を示す命令nextだ。この場合，2行目から4行目までがループの範囲になっている。next命令では，対応するfor命令の内容に応じてループを継続するか，終了するかが自動的に判断される。

最初は変数iの値は「1」で，3行目の加算によって変数sは「1」になり，4行目のnextでは変数iが「10」に到達していないことからループを継続する。すると，変数iは自動的に一つ増えて「2」になり，再び3行目を実行して変数sは「3」になる。

この後，変数iが10の状態でnextを実行するまで，合計10回3行目の加算が実行されるわけだ。

5行目では，変数sの値を表示する。

forループによる変数の初期値と最終値は自由に指定でき，

- 0～99まで
- 5～13まで
- 234～65まで

というような指定が可能だ。

ただし，通常は必ず変数の値が一つずつ増加するようなループになる。

変数の値を4ずつ増やしたい場合は，

```
for i=0 to 100 step 4
```

というように，最終値の指定の後に「step」によって刻みを指定する。この場合，変数iは，「0，4，8，12，16，…，96，100」というように，四つずつ増えていく。

また，

```
for i=100 to 0 step -5
```

というように，マイナス方向へ変化させていくことも可能だ。この場合は，「100，95，90，…，10，5，0」というように，五つずつ減っていくことになる。

Technical Column

＊2 フィールドが閉じる？

リスト1では，フィールドを乱数によって作成している。このため，まれに通路が二つのエリアに分断されてしまう場合があるのだ。

分断しているかどうかを，プログラムでチェックする方法もあるが，今回はその処理はしていない。そのような場合は，申し訳ないが[Esc]キーを押して，ゲームを中断してほしい。

隠し機能で アルゴリズムをチェック！

このプログラムでは，エイリアンが個別の仮想画面を持っており，それぞれ自分の通過してきた通路の通過時刻を記録しています。そして，分岐などで進行方向をきめるときには，そのデータを利用してなるべく同じ方向へ行かないようにしています。

この結果，単純な追跡プログラムでは追跡無限ループになってしまうような場合でも，ループにならない方向を選択するようになります。

リスト1を実行しているときにスペース・キーを押すと，画面左上のタイトル表示が緑色に変化します。この状態では，追跡無限ループを回避しないようになります。もう一度押すと，もとにもどります。

エイリアン個別の仮想画面を利用することによって，追跡無限ループが回避できていることを，実際に確認してみてください。

次回はスクロール・ゲームだ！

今回使った「追跡側のキャラクターに仮想画面を持たせる」というテクニックは，記憶エリアをかなり消費するという

《リスト1》『Crush Alien Game』のプログラム・リスト（QBasic用）

```
common shared score,hiscore,power

dim shared
ax(4),ay(4),ad(4),af(4),acc(4),ac(4),ap(4),am(4),acol
(4) 'エイリアン用配列変数
dim shared apx(3),apy(3) 'エイリアン出現地点
dim shared adl(3) 'エイリアン移動希望リスト
dim shared dx(3),dy(3) '方向と移動量の関係
dim shared dir(3,2,2) '座標の違いと方向の関係
dim shared kg(40,30) '仮想画面用配列変数
dim shared akg(4,40,30) '個々のエイリアン用の仮想画面
dim shared pcoltable(4) 'パワーインジケータ表示用カラ
ーコード

screen 12
apx(0) = 1 : apy(0) = 3 'エイリアン出現座標設定
apx(1) = 37 : apy(1) = 3
apx(2) = 1 : apy(2) = 27
apx(3) = 37 : apy(3) = 27
dx(0) = 0 : dy(0) = -1 '方向と移動量の関係を設定
dx(1) = 1 : dy(1) = 0
dx(2) = 0 : dy(2) = 1
dx(3) = -1 : dy(3) = 0
dir(0,0,0) = 3 : dir(0,0,1) = 3 : dir (0,0,2) = 3 '座
標と方向の関係を設定
dir(0,1,0) = 0 : dir(0,1,1) = 0 : dir (0,1,2) = 2
dir(0,2,0) = 1 : dir(0,2,1) = 1 : dir (0,2,2) = 1
dir(1,0,0) = 3 : dir(1,0,1) = 2 : dir (1,0,2) = 1
dir(1,1,0) = 3 : dir(1,1,1) = 0 : dir (1,1,2) = 1
dir(1,2,0) = 3 : dir(1,2,1) = 0 : dir (1,2,2) = 1
dir(2,0,0) = 1 : dir(2,0,1) = 1 : dir (2,0,2) = 1
dir(2,1,0) = 2 : dir(2,1,1) = 0 : dir (2,1,2) = 0
dir(2,2,0) = 3 : dir(2,2,1) = 3 : dir (2,2,2) = 3
dir(3,0,0) = 1 : dir(3,0,1) = 0 : dir (3,0,2) = 3
dir(3,1,0) = 1 : dir(3,1,1) = 0 : dir (3,1,2) = 3
dir(3,2,0) = 1 : dir(3,2,1) = 2 : dir (3,2,2) = 3
acoltable(0) = 9 : acoltable(1) = 10 : acoltable(2) =
14 : acoltable(3) = 12
pcoltable(0) = 7 : pcoltable(1) = 9 : pcoltable(2) =
10 : pcoltable(3) = 14 : pcoltable(4) = 12

hiscore = 0 'ハイスコア
loopcheck = 1 'ループチェックフラグ
gf = 0 'ループフラグ
while gf = 0
  score = 0 'スコア
  makestage '画面作成
  for i = 0 to 4
    af(i) = -1 'エイリアンが存在しないことを示す
  next
  px = 19 'プレイヤー初期座標
  py = 15
  pd = 3 'プレイヤー初期方向
  pv = 0
  opd = 3
  npd = 3
  pc = 0 'プレイヤー移動カウンタ
  power = 100 'プレイヤー体力
  puc = 0 'プレイヤー体力増加カウンタ
  disppower
  ti = 0 '経過時間
  drawplayer px,py,pd,15 'プレイヤーを描く
  f = 0
  while f = 0 'ゲームメインループ
'   プレイヤーの処理
    if pc < 1 then
      pc = 30 'プレイヤーの速度に対応
      k$ = inkey$ 'キー入力に応じた移動方向変更
      if k$ = " " then
        loopcheck = 1 - loopcheck
        if loopcheck = 0 then color 10 else color 15
        locate 1,1
        print "Crush Alien Game"
        color 15
      end if
      if k$ = "2" then
        npd = 2
        pv = 1
      end if
      if k$ = "4" then
        npd = 3
        pv = 1
      end if
      if k$ = "6" then
        npd = 1
        pv = 1
      end if
      if k$ = "8" then
        npd = 0
        pv = 1
      end if
      if k$ = "5" then pv = 0 '停止
      if k$ = chr$(&H1B) then 'ESCキーで終了
        f = 1
        gf = 1
      end if
      'キー入力方向が壁でないならば移動方向変更
      if kg(px+dx(npd),py+dy(npd)) <> 2 then pd = npd
      npx = px + dx(pd) * pv 'プレイヤー移動
      npy = py + dy(pd) * pv
      if kg(npx,npy) = 2 then '移動した場所が壁の場合
は
        npx = px '座標を元に戻す
        npy = py
      elseif kg(npx,npy) >= 10 then '移動した場所にエ
イリアンが居る場合
        an = kg(npx,npy) - 10 'エイリアンの番号を調べ
る
        if ap(an) < power then 'エイリアンの方が弱い場
合
          play "MBC64E64G64"
          drawalien ax(an),ay(an),0
          af(kg(npx,npy)-10) = 3 'やられモードへ移行
          drawalien ax(an),ay(an),10
          npx = px '移動はしない
          npy = py
          scoreup ap(an) * ap(an) / 80 '得点増加
          power = power - ap(an) 'プレイヤー体力減少
          disppower '残り体力表示
        else 'エイリアンの方が強い場合
          play "MBB64A64G64F64"
          power = 0 '体力が無くなった
          disppower
          f = 1 'ゲームオーバー
        end if
      end if
      if npx <> px or npy <> py then
        kg(px,py) = 0 '仮想画面上のプレイヤーを消去
        drawplayer px,py,opd,0 '画面上のプレイヤーを消
去
        drawplayer npx,npy,pd,15 '画面上にプレイヤーを
描画
        kg(npx,npy) = 1 '仮想画面上にプレイヤーを設定
        px = npx
        py = npy
        opd = pd '消去するときにプレイヤーの向きを知る
ための記憶
      end if
    else
      pc = pc - 1
    end if
'   エイリアンの処理
    for k = 0 to 4 '配列変数の添え字
      if af(k) < 0 then '存在していない場合は登場させ
る
        l = 0
        for i = 0 to 3 '最もプレイヤーから離れている出
現箇所を選ぶ
          l2 = sqr((apx(i)-px)*(apx(i)-px)+(apy(i)-
py)*(apy(i)-py))
          if l < l2 then
            l = l2
            j = i
          end if
        next
        if kg(apx(j),apy(j)) = 0 then '出現箇所が空い
ているかチェック
          af(k) = 1 '登場させる
          apow = int(rnd(1)*4+ti/5000) + 1
          if apow > 4 then apow = 4
          ap(k) = apow * 20 '強さの設定
          acol(k) = acoltable(apow-1) 'エイリアンの色
          ax(k) = apx(j) '出現箇所の座標をセット
          ay(k) = apy(j)
          d = int(rnd(1)*4) '初期移動方向を乱数で決定
          while kg(ax(k)+dx(d),ay(k)+dy(d)) = 2
            d = d + 1 '移動方向が壁ならば別の方向を検
索
            if d > 3 then d = d - 4
          wend
          acc(k) = 50 - int(rnd(1)*10) - ti/1000 '移動
速度設定
          if acc(k) < 20 then acc(k) = 20 '限度は20
          ac(k) = acc(k)
          for y = 0 to 29 '個々のエイリアンの仮想画面
をクリア
            for x = 0 to 39
              akg(k,x,y) = 0
            next
          next
          am(k) = 1 '移動カウンタ
        end if
      elseif af(k) = 3 then 'やられモードへ移行するか
        af(k) = 4 'やられ表示
        kg(ax(k),ay(k)) = 0 '仮想画面から消去
      elseif af(k) > 3 then 'やられモード
        drawalien ax(k),ay(k),5 '色を変えて表示
        af(k) = af(k) + 1
        if af(k) > 300 then
          af(k) = -1 '消滅
          drawalien ax(k),ay(k),0 '画面から消去
        end if
      else
        if ac(k) < 0 then '移動タイミングかチェック
          ac(k) = acc(k)
          dp = dir(ad(k),sgn(px-ax(k))+1,sgn(py-
ay(k))+1)
          adl(0) = dp 'プレイヤーのいる方向が第1希望
          if dp <> 0 and dp <> 2 then
            adl(1) = 0 '第1希望が前や後でなければ第2
希望は前
            adl(2) = ( dp + 2 ) mod 4 '第3希望は第1
希望の逆方向
            adl(3) = 2 '第4希望はバック
          else
            adl(0) = 0 '第1希望が前か後ならば前に固定
            adl(1) = int(rnd(1)*2)*2+1 '第2希望は左右
どちらか（1か3）
            adl(2) = ( adl(1) + 2 ) mod 4 '第3希望は
第2希望の逆
            adl(3) = 2 '第4希望はバック
          end if
          ff = 0
          ammin = 99999
          admin = 0
          j = 0 '第1希望から順番に移動できるかどうか
を調べる
          while ff = 0
            d = ( ad(k) + adl(j) ) mod 4
            x = ax(k) + dx(d)
            y = ay(k) + dy(d)
            if kg(x,y) < 2 then
              if akg(k,x,y) < ammin then '最も過去に通
過した方向を記録
                ammin = akg(k,x,y)
                admin = d
              end if
              if am(k) - akg(k,x,y) > 100 or
akg(k,x,y) = 0 then '100カウントまでに通過している場合
はその方向は選択しない
                ff = 1 '移動できるならばその方向を選択
              else
                if loopcheck = 0 then
                  ff = 1
```

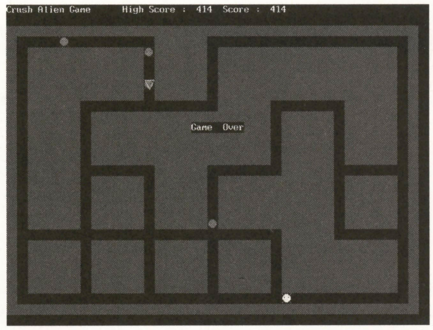
※このリストのデータは，インターネットで入手できます（http://www.basicmagazine.net/）

問題があります。

しかし，消費するだけの効果は，十分あるといえるでしょう。メモリ空間の制約に引っかからない場合は，積極的に活用したほうがおもしろいゲームになりますよ。

さて次回は，シューティング・ゲームの基本の一つといえる，フィールドがスクロールするタイプのゲームを作成する予定です。

お楽しみに！



《写真2》エイリアンの得点効率は，強いエイリアン（赤）のほうが大幅に有利になっている。限りある体力は，なるべく強いエイリアンと相殺させ，弱いエイリアンは無視するのが有利だ

《第1表》『Crush Alien Game』の配列変数リスト

種類	変数名	内容
エイリアン	AX	X座標
	AY	Y座標
	AD	移動方向
	AF	状況フラグ（－1：存在しない，1：活動中，3：やられモードへ移行，4以上：やられモード表示期間のカウンタ）
	AC	移動カウンタ
	ACC	移動カウンタ初期値
	AP	エイリアンの強さ
	AM	エイリアン移動カウンタ
	AKG	エイリアン個別の仮想画面

```
            else
              j = j + 1 '移動先がループの可能性の
高い方向の場合は次の希望方向を調べる
              if j > 3 then ff = 1
            end if
          end if
        else
          j = j + 1 '移動できないときは次の希望方
向を調べる
          if j > 3 then ff = 1
        end if
      wend
      if j < 4 then
        nad = d '新たな移動方向
        nax = ax(k) + dx(nad) '移動処理
        nay = ay(k) + dy(nad)
      else 'ループする場合は最も過去に通った方向を
選ぶ
        if ammin = 99999 then '移動できない場合
          nax = ax(k)
          nay = ay(k)
          nad = ad(k)
        else
          nad = admin '新たな移動先
          nax = ax(k) + dx(nad) '移動処理
          nay = ay(k) + dy(nad)
        end if
      end if
      if kg(nax,nay) = 1 then 'プレイヤーと接触し
たかチェック
        if ap(k) < power then 'エイリアンの方が弱
い場合
          play "MBC64E64G64"
          drawalien ax(k),ay(k),0
          af(k) = 3 'やられモードへ移行
          drawalien ax(k),ay(k),10
          scoreup ap(k) * ap(k) / 100 '得点増加
          power = power - ap(k) 'プレイヤー体力減
少
          disppower '残り体力表示
        else 'エイリアンの方が強い場合
          play "MBB64A64G64F64"
          power = 0 '体力が無くなった
          disppower
          f = 1 'ゲームオーバー
        end if
      else
        kg(ax(k),ay(k)) = 0 '仮想画面から消去
        drawalien ax(k),ay(k),0 '画面から消去
        drawalien nax,nay,acol(k) '画面に描画
        kg(nax,nay) = k + 10 '仮想画面に描画
        akg(k,nax,nay) = am(k) 'エイリアン個別仮想
画面に記録
        am(k) = am(k) + 1 '移動カウンタを増やす
        ax(k) = nax '座標を更新
        ay(k) = nay
        ad(k) = nad '移動方向を更新
      end if
    else
      ac(k) = ac(k) - 1
    end if
  end if
next
puc = puc + 1 '体力増加カウンタ
if puc > 30 then
  power = power + 1 '体力を少しずつ増やす
  disppower
    if power > 100 then
      power = 100
    end if
    puc = 0
  end if
  ti = ti + 1 '経過時間
wend
locate 12,36
print "Game  Over"
f = 0
while f = 0
  k$ = inkey$
  if k$ = chr$(&H1B) then
    f = 1
    gf = 1
  end if
  if k$ = chr$(13) then f = 1
wend
wend
end

sub drawplayer(x,y,d,c) 'プレイヤー表示
  bx = x * 16 + 8
  by = y * 16 + 8
  d1 = d + 1
  d2 = d + 3
  if d1 > 3 then d1 = d1 - 4
  if d2 > 3 then d2 = d2 - 4
  line(bx+dx(d)*7,by+dy(d)*7)-(bx-dx(d)*7+dx(d1)*7,by-
dy(d)*7+dy(d1)*7),c
  line(bx+dx(d)*7,by+dy(d)*7)-(bx-dx(d)*7+dx(d2)*7,by-
dy(d)*7+dy(d2)*7),c
  line(bx-dx(d)*7+dx(d1)*7,by-dy(d)*7+dy(d1)*7)-(bx-
dx(d)*7+dx(d2)*7,by-dy(d)*7+dy(d2)*7),c
end sub

sub drawalien(x,y,c) 'エイリアン表示
  if c = 0 then
    line(x*16,y*16)-(x*16+15,y*16+15),0,bf
  else
    circle(x*16+7,y*16+7),6,c
    paint(x*16+7,y*16+7),c
    line(x*16,y*16)-(x*16+14,y*16+14),c
    line(x*16+14,y*16)-(x*16,y*16+14),c
    pset(x*16+4,y*16+6),0
    pset(x*16+10,y*16+6),0
  end if
end sub

sub makestage
  cls
  color 15
  print "Crush Alien Game"
  scoreup 0
' 仮想画面の初期化
  for y = 0 to 29
    for x = 0 to 39
      kg(x,y) = 2 'すべて壁にする
    next
  next
  for y = 3 to 27 step 6
    for x = 1 to 37
      kg(x,y) = 0 '通路を造る
    next
  next
  for x = 1 to 37 step 6
    for y = 3 to 27
      kg(x,y) = 0 '通路を造る
    next
  next
  for i = 0 to 14 '数カ所通路を埋める
    f = 0
    while f = 0
      x = int(rnd(1)*6) * 6 + 1
      y = int(rnd(1)*5) * 6 + 3
      d = int(rnd(1)*4)
      if checkspace(x,y) > 2 and checkspace(x+dx(d)*6,
y+dy(d)*6) > 2 then
        for j = 0 to 4
          x = x + dx(d)
          y = y + dy(d)
          kg(x,y) = 2
        next
        f = 1
      end if
    wend
  next
  for y = 2 to 28
    for x = 0 to 38
      if kg(x,y) = 2 then
        line(x*16,y*16)-(x*16+15,y*16+15),5,bf
      end if
    next
  next
end sub

function checkspace(x,y) '指定された交差点から何本通路
が伸びているか調べる
  if x < 1 or y < 3 or x > 38 or y > 28 then
    checkspace = 0
  else
    j = 0
    for i = 0 to 3
      if kg(x+dx(i),y+dy(i)) = 0 then
        j = j + 1
      end if
    next
    checkspace = j
  end if
end function

sub scoreup(up)
  score = score + up '得点アップ処理
  if score > hiscore then hiscore = score
  locate 1,23
  print using "High Score : ####  Score : ####";hisco
re;score
end sub

sub disppower
  for i = 0 to 4
    if i*20+20 < power then
      line(440+i*40,0)-(440+i*40+39,15),pcoltable(i),
bf
    else
      if i*20+20 > power then
        line(440+i*40,0)-(440+power*2,15),pcoltable(i),
bf
      end if
      line(440+power*2,0)-(440+4*40+39,15),0,bf
      i = 4
    endif
  next
end sub
```

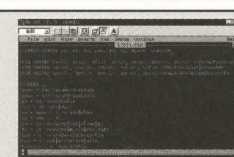
実行方法&リスト入力

このリストは，QBasicで動作します。QBasicは，DOS／Vパソコンで動作する構造化BASIC（英語版）で，Windows95やWindows98のCD-ROMの中に収録されています。Windows95では“other¥oldmsdos”フォルダに，Windows98では“tools¥oldmsdos”フォルダにそれぞれ収録されています。

その中の“qbasic＊.＊”に該当するファイルを，ハードディスクの適当なフォルダにコピーしてください。つぎに，MS-DOSプロンプトを起動して，コピーしたフォルダに移動します。ここで「us」と入力すると，英語モードになります（日本語モードにもどす場合は「jp」）。

そして「qbasic」と入力すると，QBasicが起動します。[Esc]キーを押して，リストを入力してください。

プログラムの実行は，メニューより[Run]-[Start]を選択します。実行を強制終了するには，[Ctrl]+[Pause]キーを押してください。QBasicを終了するときには，メニューより[File]-[Exit]を選びます。


▲QBasicを起動して，リストを入力したところ

F-BASIC（エフベーシック） V6ではじめるWindowsプログラミング

第4回　Windowsプログラミングの基礎を理解しよう！

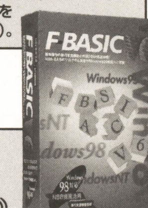
これまでは，BASIC言語の基礎について紹介してきましたが，今回からいよいよ『F-BASIC V6』を使用したWindowsプログラミングをはじめます。DOS-BASICしか使ったことのない人も，これを読んでぜひWindowsプログラミングに挑戦してみてくださいね。

TEXT & PROGRAMMING
椛島たけし



Takeshi Kabashima Profile

熊本県生まれ。N88-BASIC，Visual Basic，F-BASICを使い，現在プログラミングを生業とする毎日を過ごす。コンピュータ業界は，“Y2K（2000年問題）”のため，ゴールデンウィークもお盆も休みなし！　なぜって？　神様（＝お客様）の業務がストップしているお休み時期に，2000年のためのテストをするのさっ（泣）。



F-BASIC V6
価格35,000円
問い合わせ先
富士通ミドルウェア株式会社
☎045-471-0282 FAX045-475-1958
（土日・祝祭日のぞく9:00～12:00，13:00～17:00）
ホームページ
http://www.fujitsu.co.jp/hypertext/fps/Products/fbasic/
動作環境
日本語Windows95／98／NT（3.1対応版も付属）
486DX以上
メモリ16Mバイト以上
ハードディスク空き容量40Mバイト以上

DOSモード・プログラムの長所と短所

F-BASIC V6は，『Visual Basic（ビジュアル ベーシック）』などの他のWindowsプログラミング・ツールと比較して，大きく異なる特徴を持っています。それは，“DOSモード”です。

DOSモードでは，従来のDOS-BASIC*1と同じ“手続き型（くわしくは後述）”のBASICによるプログラミングを作成することができます。ということは，昔PC-9800シリーズ用に作ったBASICプログラムを，比較的簡単な修正を行えばそのまま使用できるのです（F-BASIC V6から新たに加わった『移行支援機能*2』を使うとさらにスムーズに実行できる！）。

ちょっと注意しておきたいのは，「DOSモードは立派なWindowsプログラムだ」ということです。MS-DOSやWindows95／98／NTの『MS-DOSプロンプト』（**写真1**）で動作するわけではなく，見た目がMS-DOSのプログラムっぽく見えるだけなのです。もちろん，プログラムの作成もWindows上で行います（**第1図**）。

このDOSモードは，DOS-BASICとの互換という点で非常に重要な意味を持ちます。でも，Windowsが全盛の今，DOSモードではちょっと色気（？）が足りない気がしてしまいます。Windowsらしく，ボタンや画像をふんだんに使ったプログラムも作ってみたいものですね。

そこで登場するのが，F-BASIC V6のもう一つの顔“Windowsモード”なのです。

DOSモード＋画面＝Windowsモード？

それでは，「DOSモードとWindowsモードってどうちがうの？」というところから紹介しましょう。

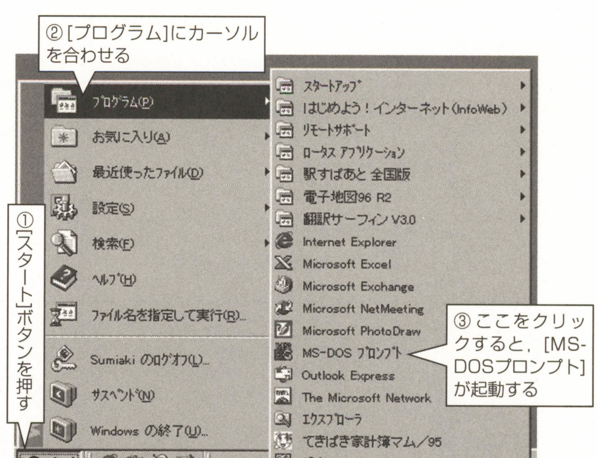
これは，DOSモードで作ったプログラム・ソースに，Windowsっぽい画面（リソースと呼ばれるもの）を加えると，Windowsモードのプログラムになるとイメージしてください。

プログラム・ソースもリソース（画面）も，最終的にはファイルとして保存されます。これらのファイルを，「同じプログラムで使いますよ」と関連づけするために，“プロジェクト”が用意されています。Windowsプログラムを作ることは，一つのプロジェクト【Project：事業（計画）】なんですね。

これら三つの要素，

- **プログラム・ソース（いわゆるリスト）**
- **リソース（画面など）**
- **プロジェクト（まとめ役）**

によって構成されるプログラムが，Windowsモードになるわけです（**第2図**）。

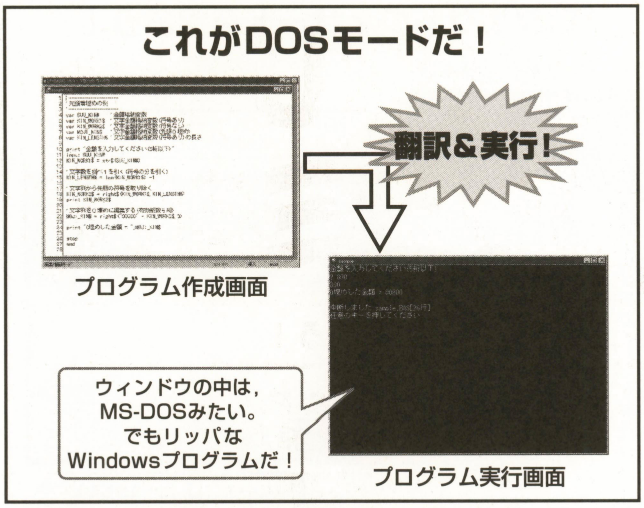


《写真1》MS-DOSのコマンドやプログラムを動作させるためには，この『MS-DOSプロンプト』を使う

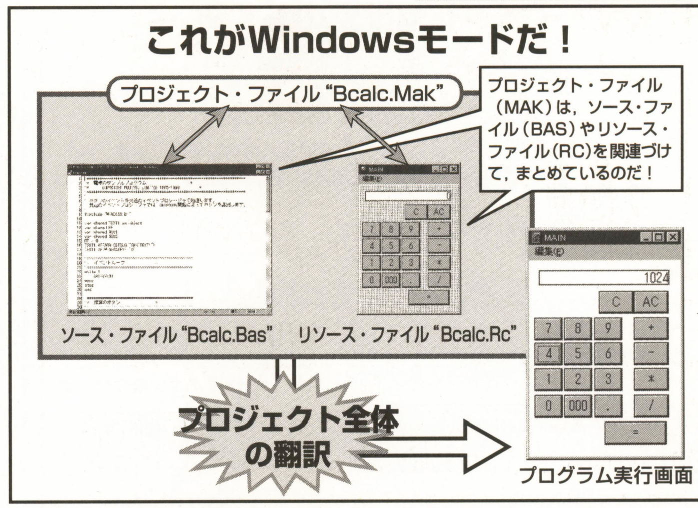
Technical Column

＊1　DOS-BASIC

PC-9800シリーズ用『N88-日本語BASIC(86)』や，FM TOWNS用『F-BASIC386』，FM-R用『F-BASIC86』などの，一世代前のパソコンで動作するBASICのこと。



《第1図》DOS-BASICユーザーにはおなじみの，手続き型プログラミング。ちょっとしたプログラムなら，DOSモードで作ってもOKだ



《第2図》白い背景にボタンが載っている，いかにもWindowsプログラムって感じのするデザイン。ちなみにこれは，F-BASIC V6の添付サンプル『BCALC』だ

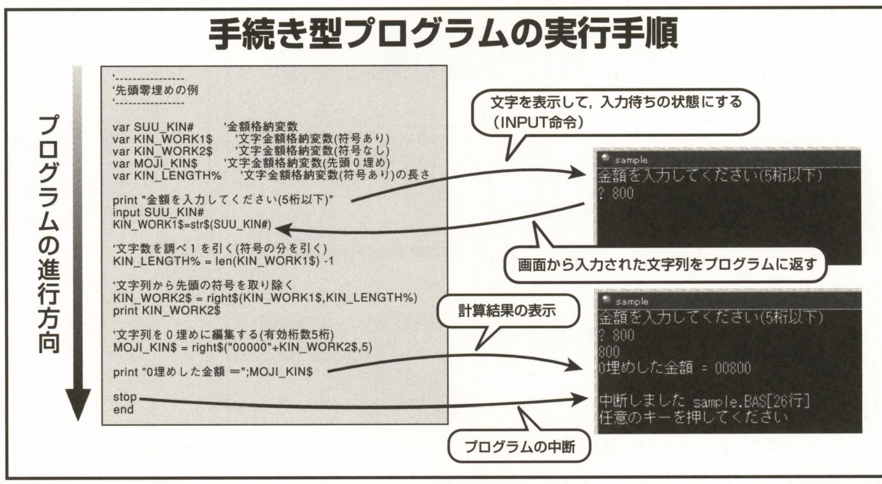
手続き型とイベント駆動型

DOSモードとWindowsモードでは，当然プログラミングの方法がちがいます。ここからは，そのちがいについて説明しましょう。

●DOSモード

プログラム・ソースの先頭から下の方向へ，一つずつ順番に命令が実行されていきます。DOSモードは，この"手続き型"と呼ばれる方法でプログラミングを行います。行番号のある，昔ながらのプログラムという感じがしますね。

この場合，プログラムは**第3図**のように進行します。そのため，プログラムとユーザー（操作者）における対話型の処理を行いたいときは，INPUT命令で入力待ちにしたり，INKEY命令をループさせるなどの処理を記述する必要があります。



《第3図》手続き型プログラムは，先頭から下へ処理が移動していく（ここにはないけれど，通常の手続き型は行番号が付いているぞ）

●Windowsモード

画面が表示されている状態で，「ボタンを押す」「マウスをクリックする」などの「〜をする行為（イベント）」に合わせて，それぞれに割りあてられた処理を実行し

Technical Column

＊2　移行支援機能

F-BASIC V6では，以下のような手順でDOS-BASICのプログラム・ファイルをそのまま読み込むことができる。

①もとのプログラムをアスキー・セーブする

まずは，DOS-BASICでプログラム・ソースをアスキー・セーブする。アスキー・セーブは

```
SAVE "ファイル名",A
```

と，最後に「,A」を付けるとよい（F-BASICとN88-BASICの場合）。

②Windowsマシンにデータを持ってくる

アスキー・セーブしたプログラム・ソースを，フロッピーディスクなどを使って，F-BASICがインストールされたWindowsマシンにコピーする。

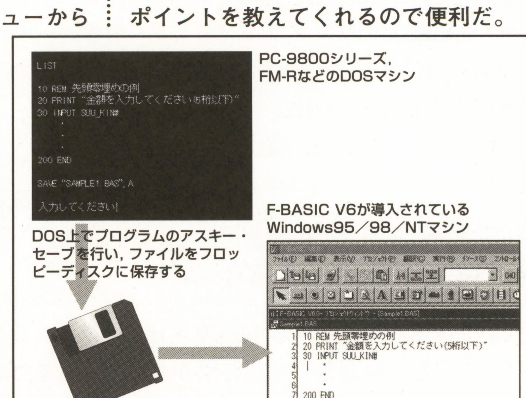
③F-BASIC V6で読み込む

F-BASIC V6を起動し，メニューから[ファイル]-[開く]を選択して，コピーしたファイルを指定する。

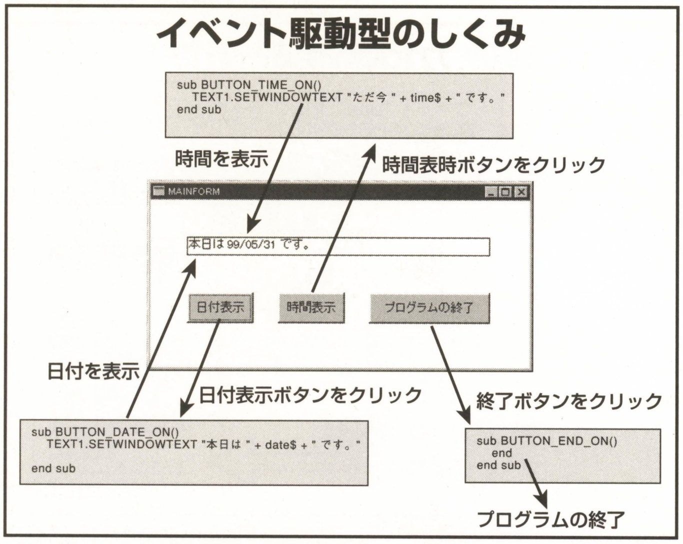
④翻訳&実行

F-BASIC V6のメニューから，[翻訳]-[翻訳]を選択して翻訳し，できあがったプログラムを実行する。

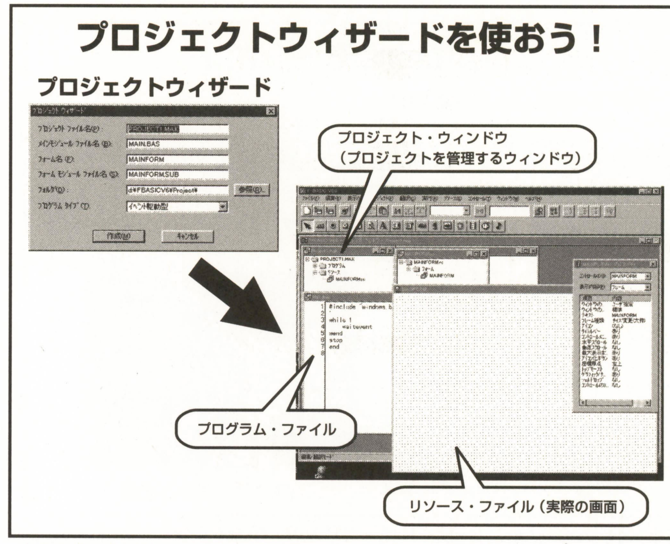
簡単なプログラムなら，これだけの作業で実行できるはずだ。しかし，F-BASIC V6とDOS-BASICでは，命令のちがい（非互換点）が存在する。翻訳しながら非互換点を修正していくわけだが，『移行支援機能』を使うと，自動的に変換を行ったり修正のポイントを教えてくれるので便利だ。



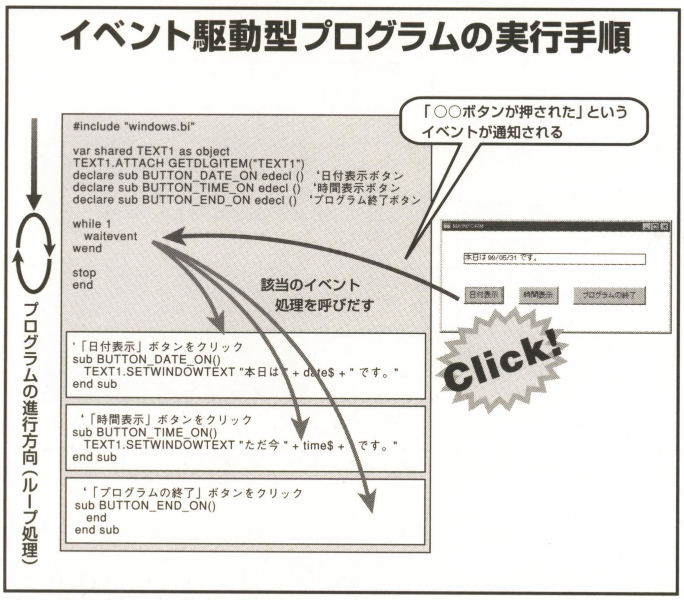
▲移行作業の手順



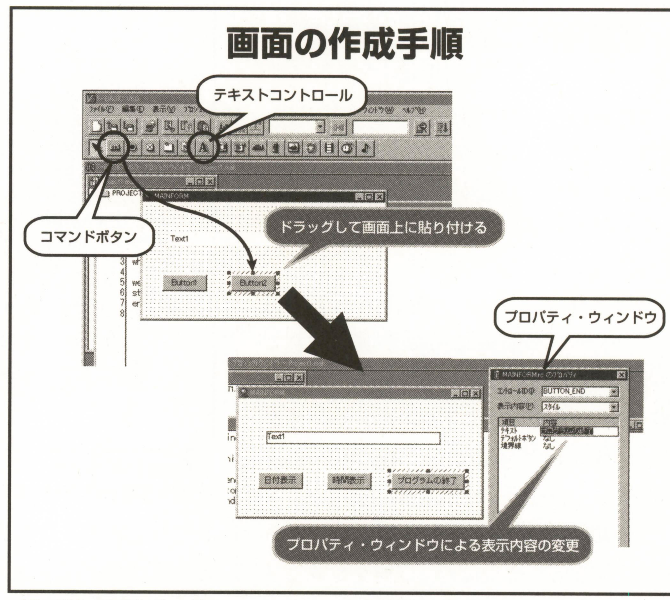
《第4図》イベント駆動型は，ボタンがクリックされると，各ボタンに割りあてられた処理が実行されるのだ



《第6図》プロジェクトウィザードで，Windowsプログラムの雛形を作成する



《第5図》何かユーザーからのアクションがあると（イベントが発生すると），それに応じた処理が行われる



《第7図》画面作成の基本は，コントロール（機能）を選んで，プロパティ（性質）を設定することだ

ます。このような方法を，手続き型に対して“イベント駆動型”と呼びます（イベント・ドリブンともいう）。

イベント駆動型のプログラミング・ツールには，F-BASIC V6の他に，マイクロソフトの『Visual Basic』，インプライズの『Borland Delphi』，富士通の『PowerCOBOL』などがあります。

イベント駆動型のしくみを理解しよう！

「画面と連動させてイベント処理させる…」というと，何だかとてもむずかしいことをしているように感じるかもしれません。しかし，実はたった3行のコードで実現できるのです。

イベント駆動型といっても，プログラム・ソースは手続き型と同じように，先頭から順番に命令が実行されていきます。それでは，つぎのコードを見てください。

```
while 1
  waitevent
wend
```

真ん中にある「WAITEVENT」命令は，プログラムで発生するイベントを処理するための命令です。

この命令は，プログラム上で何かのイベントが発生するまで，プログラムを一時停止，いわば入力待ちの状態にします。そして，一度イベントが発生すると，そのイベントがどのような種類かを調べ，プログラム中に同じイベントに関する処理があった場合，そのイベント処理を実行します。

実行が終わると，プログラムの制御は再びここへ返ってきます。ここでは，1行目と3行目で「While～Wend」命令により，永久にループ（繰り返し）をしていますから，つぎのイベントが発生するまでまたプログラムを停止します。

つまりF-BASIC V6では，WAITEVENT命令によって，

①イベント待ち状態を作りだす

《第1表》各コントロールの変更点

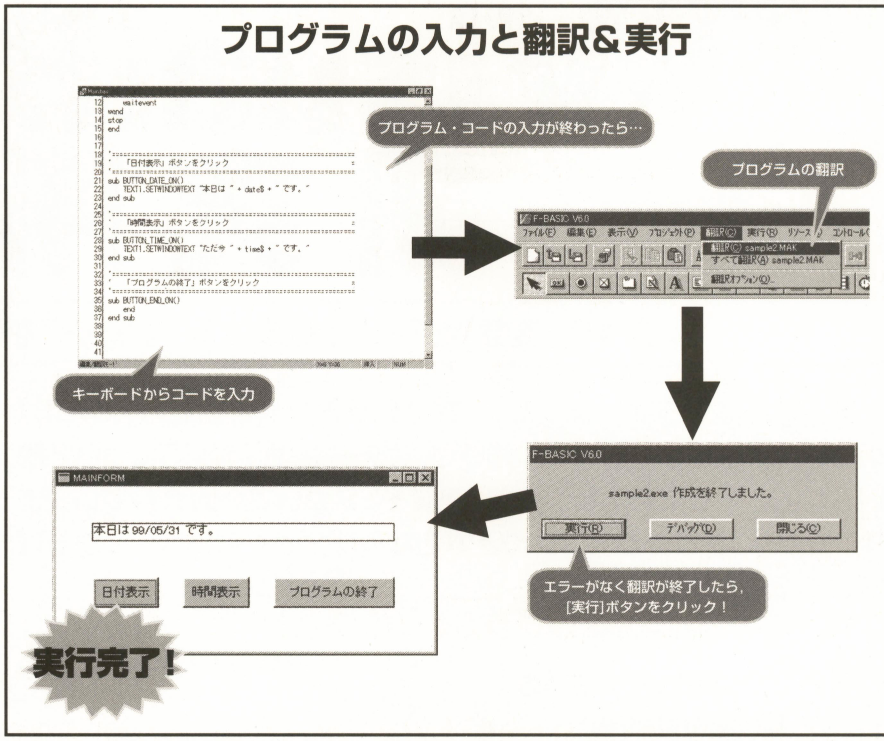
コントロールID：BUTTON_DATE	
テキスト	日付表示
イベント	BUTTON_DATE_ON
コントロールID：BUTTON_TIME	
テキスト	時間表示
イベント	BUTTON_TIME_ON
コントロールID：BUTTON_END	
テキスト	日付表示
イベント	BUTTON_END_ON
コントロールID：TEXT1	
境 界 線	あり

《リスト1》Windowsモードのプログラムサンプル

```
#include "windows.bi"
'
var shared TEXT1 as object
TEXT1.ATTACH GETDLGITEM("TEXT1")

declare sub BUTTON_DATE_ON edecl ()
declare sub BUTTON_TIME_ON edecl ()
declare sub BUTTON_END_ON edecl ()

while 1
    waitevent
wend
stop
end
'-----------------------------------------
'「日付表示」ボタンをクリックした時の動作。
'-----------------------------------------
sub BUTTON_DATE_ON()
    TEXT1.SETWINDOWTEXT "本日は " + date$ + " です。"
end sub
'-----------------------------------------
'「時間表示」ボタンをクリックした時の動作
'-----------------------------------------
sub BUTTON_TIME_ON()
    TEXT1.SETWINDOWTEXT "ただ今 " + time$ + " です。"
end sub
'-------------------------------------------------
'「プログラムの終了」ボタンをクリックした時の動作
'-------------------------------------------------
sub BUTTON_END_ON()
    end
end sub
```



《第8図》人間がわかる言葉（プログラム・ソース）を，パソコンが理解できる言葉に直す作業が，翻訳（コンパイル）だ。翻訳して，はじめて実行できる形になる

② イベントの発生時に，対応した処理を実行する

ということを繰り返すことで，イベント駆動型を実現しているわけです。

実際にプログラミングしてみよう！

つぎに，**第4図**と**第5図**を見てください。ここからは，実際にこれらのサンプルをどのようにして作るか，順を追って見ていくことにしましょう。

Technical Column

＊3 DATE$関数とTIME$関数

リスト中にある「DATE$」関数は，Windowsに設定されている現在日付を，「yy／mm／dd」の形式で返す。これに対して「TODAY$」関数は，「yyyy／mm／dd」の形式で返すので，ちがいに注意してほしい。

「TIME$」関数は，Windowsに設定されている現在時刻を「hh：mm：ss」の形式で返すものだ。

①F-BASIC V6を起動する

Windowsを立ちあげて，F-BASIC V6を起動します。

②ウィザードの起動

F-BASIC V6のメニューより，[プロジェクト]-[ウィザード]を選択します。

③ファイルの自動作成

プロジェクトウィザードが表示されるので，プログラムを保存するフォルダを変更して，[作成]ボタンを押します。すると**第6図**ように，Windowsプログラムの雛型（原形）が作成されます。

④画面デザイン

MAINFORMを選択し，メニュー下のツールボックスの中にある，「コマンドボタン」と「テキストコントロール」を画面に貼り付けます（**第7図**の上）。

⑤コントロールの設定

第1表を参考に，プロパティ・ウィンドウの設定を変更します（**第7図**の下）。

⑥処理記述

リスト1を，キーボードから入力してください。1～8行目は，自動的に入力されています（リスト中の関数はコラム参照[*3]）。

⑦翻訳&実行

F-BASIC V6のメニューより，[翻訳]-[翻訳]を選択します。正常に翻訳が終了したら，メニューより[実行]-[実行]を行うか，キーボードの[F5]キーを押すと，プログラムが実行されます（**第8図**）。

さて，どうでしょう？　うまくプログラムが動いたでしょうか。意外と簡単に，Windowsらしいプログラムが作れることがわかってもらえたと思います。

これでWindowsアプリケーションの完成？

今回は，Windowsモードのプログラミングが“イベント”をきっかけに動いていることがわかってもらえればOKです。

Windowsモードのプログラムの先頭にある，

```
#include "windows.bi"
while 1
  waitevent
wend
```

という命令が見慣れないので，違和感があるかもしれません。これは，Windowsモードの“お約束”だと思ってください。

今後は，いろいろなコントロールの機能を説明しながら，楽しめるプログラムを作ってみたいですね。それでは，また来月をお楽しみに！

応用自由自在！　Windowsプログラミング環境をモノにする！

帰ってきたVisualBasic研究所

愛称：VB研

第4回　変数やデータを処理する“演算子”を使いこなそう！

先月7月号からはじまった，「プログラミング言語としてのVB」のご紹介。今回は，前回に引き続き，“データ”と“変数”について説明した後，さらに新たなテーマ“演算子”についても紹介していきます。BASICプログラミングの基本となる部分ですので，しっかり理解してください～。

所長●竹宮恵亀
イラストレーター●メカマキ



◀（左）VB研・所長。新潟県生まれの33歳。自宅のある恵比寿は，ラーメン激戦区。今は，新店『㊩ラーメン』がお気に入りなのだ。
◀（右）VB研・助手4号。最近，RealPlayerにいろんなチャンネルを登録して，映画の予告を観たり邦楽の新譜を聴いたりしている。ホント便利な世の中になったもんだよね。ワシも，個人放送局開きたい！　所長，今度女子高生集めて一緒に「恵比寿NOW(ナウ)」作らない？



Visual Basic
Programming System
for Windows Ver.6.0
（日本語版）
オープン価格
※編集部の価格調査では，VB5.0とほぼ同じため，下記価格が目安になります。
ラーニング版23,800円
（アカデミック・パッケージ10,900円）
プロフェッショナル版77,800円
（アカデミック・パッケージ35,100円）
問い合わせ先
マイクロソフト株式会社
☎03-5454-2300
ホームページ
http://www.microsoft.com/japan/
動作環境
Windows95／98／NTが動作するマシン

ベーマガ読者におすすめのDreamwever

助手　今回の出だしは，モノ作りが大好きなベーマガ読者におすすめする，マクロメディア『Dreamwever』～（**写真1**）。

所長　トウトツですな。

助手　コレ，ホームページ作成ソフトなんだけど，マジに使いやすいツールなのだ。細かい知識をほとんど必要とせずに，“JavaScript”や“DynamicHTML”が書けちゃうんだから驚き～。“GIFアニメーション”とか“Macromedia Flash”なんかと組み合わせちゃうと，かっちょいいホームページが作れるよん。

所長　もっと読者にわかりやすくいってくれ。って，いつもの助手のセリフじゃん。

助手　そんなあなたのために，わかりやすい図を用意しました～（**第1図**）。って，こういう読者にやさしい図解をしちゃうトコロが，所長の哲学話とちがうよね。見習うように！

所長　へい～，って立場が逆～。

助手　近ごろ，こういうシステム使って，簡単なゲームを作っちゃう人もいるんだから，すごいよなぁ。こういうインターフェースで，VBScriptが書けるとおもしろいかもね。『ぴゅー太』の日本語BASICの再来みたいでさ。けけけ。

所長　話についていけませぬ～。

変数の宣言は必要か？って必要です

所長　さて，今回のテーマの1発目，“変数”を非哲学的に解説していきま～す。前回も説明したけれど，変数を利用するには，宣言が必要だ。

助手　本当だな？

所長　ギクッ。えーとですね，VBのオプション設定により，宣言なくても利用可能なんだけど，プログラミングを学習するためには，宣言を必須にしておいたほうがいいよ～。

助手　困るよ，いいかげんなことといわれちゃ。

所長　へ～い。変数宣言は，変数を利用する前に，つぎのように記述するぞ。

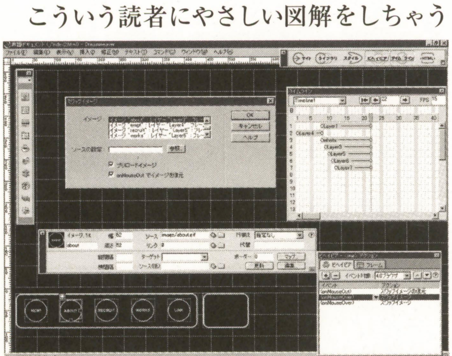
```
Dim 変数名 As データ型
```

所長　他にも，つぎのように宣言することもできる。

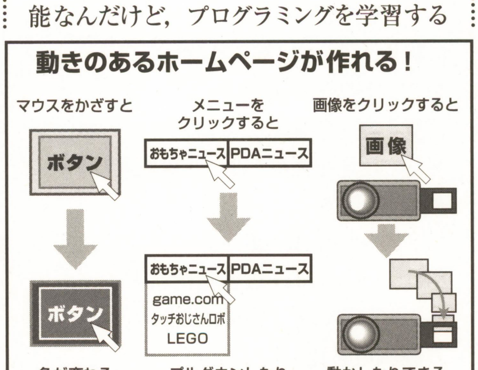
```
Static 変数名 As データ型
Private 変数 As データ型
```

助手　どうちがうの？

所長　後者は，“プロシージャ”や“モジュール”の概念がからんでくるのだ。これらの概念は，来月以降に紹介するため，前者の宣言方法を覚えるだけでOKだ。

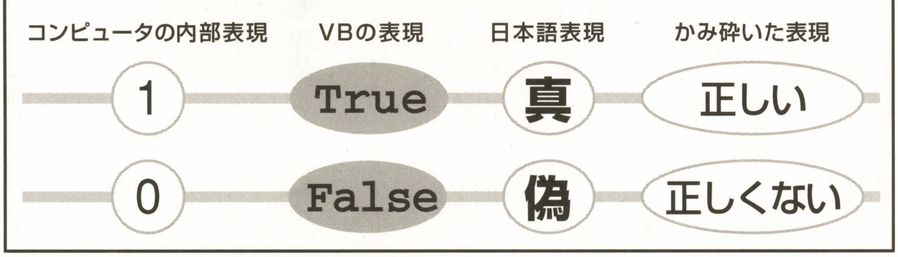


《写真1》動くホームページが簡単に作れちゃう，マクロメディア『Dreamwever』。価格39,800円とチト高いのが難点かも



《第1図》Dreamweverを使うと，こんなユカイなホームページが作れちゃうのだ！

ブール型は必ずどちらかの値を取る！



《第2図》VBでの表現“True”と“False”を覚えよう！

《第1表》VBで使用できるデータ型

データ型	宣言	データの意味
バイト型	Byte	0～255までの整数
ブール型	Boolean	True（真）または False（偽）
整数型	Integer	−32,768～32,767
長整数型	Long	−2,147,483,648～2,147,483,647
単精度浮動小数点数型	Single	−3.402823E38～−1.401298E−45 1.401298E−45～3.402823E38
倍精度浮動小数点数型	Double	−1.79769313486232E308～−4.94065645841247E−324 4.94065645841247E−324～1.79769313486232E308
通貨型	Currency	−922,337,203,685,477.5808～922,337,203,685,477.5807 までの金額
日付型	Date	西暦100年1月1日から西暦9999年12月31日までの日付と時間
オブジェクト型		Objectオブジェクトを参照するデータ型
文字列型（可変長）	String	可変長の文字列
文字列型（固定長）	String	固定長の文字列
バリアント型	Variant	数値や文字列など，いろいろなデータを格納できる
ユーザー定義型	不定形	ユーザーが定義した型

後者は，「こういう宣言方法もある」程度に理解しておいてほしい。

便利な“カタ”がたくさん たとえばナカタ？

所長　前回紹介した，「VBで扱えるデータの種類」は，覚えているかな？

助手　忘れてしまった読者のために，ワシが先月号を見ながら列記しよう。え～っと，データには

- **整数型**
- **浮動小数点型**
- **文字列型**

があると書いているぞ。

所長　アノネ，キミも覚えてね。この他にも，**第1表**のように，“日付”や“通貨”など，さまざまなデータ型が用意されているぞ。

助手　ふ～ん，たくさんあるのね。二つ目にある，“ブール型”って何？

所長　ブール型とは，TrueかFalse，つまり“真(しん)か偽(ぎ)”のどちらかの値を取るものだ。つぎのように使うぞ。

```
Dim A As Boolean
A = True
```

助手　チッ，また哲学的になってきたな。

所長　はいはい，そんなあなたは，**第2図**をご覧ください～。今回後述する“比較演算子”や“論理算子”などは，ブール型の値を返すのだ。覚えておいてね。

助手　ひかくえん算子(さんこ)さん，ではないだろうなぁ。

所長　他のメジャーなデータ型を簡単に解説すると，まず通貨型は，15桁の整数部と，4桁の小数点部を持つ固定小数点数だ。演算速度は遅いが，浮動小数点のような誤差が生じないので，お金の計算がバッチリできるぞ。下の例のように使うのだ。

```
Dim B As Currency
B = 100
```

所長　日付型は，西暦の「年，月，日，時，分，秒」の日付時間を表すデータだ。

```
Dim C As Date
C = #1999/12/31#
```

助手　今年の年末ですな。

所長　さよう，この例では，1999年12月31日を示している。

野蛮なのはバーバリアンで 便利なのはバリアント

所長　おつぎは，“バリアント型”を紹介しよう。バリアント型は，これまで紹介してきた整数，浮動小数点，文字列，通貨，日付など，あらゆるデータを格納することができる，便利なものなのだ。

助手　「所長よぉ，ちょっとジュース買ってこい～駆け足～，よーしご苦労って『ふるふるピーチ・ネクター果肉イン』じゃないじゃん，隣町までやり直し！」って感じに便利なヤツなのね。

所長　ぜんぜんちがいま～す。バリアント型で宣言した変数には，**第1表**にあげたあらゆる型のデータを入れることができるわけ。ちなみに，変数宣言時に型を指定しないと，自動的にバリアント型の変数になるぞ。

```
Dim D
D = 1234
D = "ABC"
```

助手　数字や文字を入れてるね。

所長　バリアント型のメリットは，格納したデータを，数値，文字列のどちらのデータとしても扱えることだ。

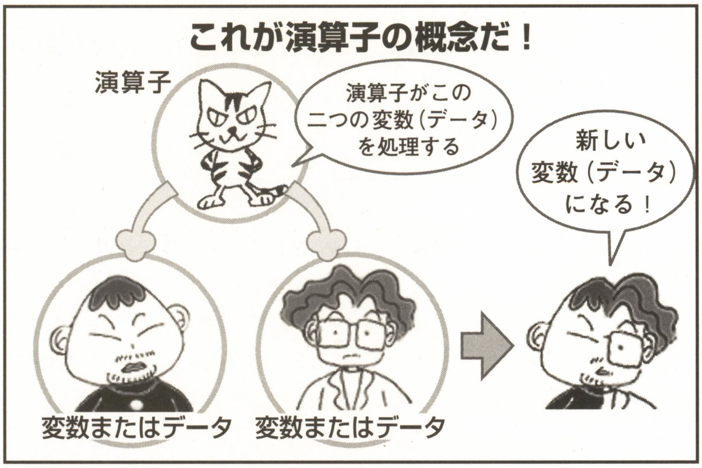
```
Dim Foo, Bar
Foo = 10
Bar = "20"
Print Foo + Bar
```

所長　この例では，変数Foo，Barともバリアント型で宣言している。そして，Fooには整数データ，Barには文字列データを格納しているね。通常，整数と文字列の演算は行えないが，バリアント型では必要に応じて文字列を数値に変換したり，数値を文字列に変換してくれるのだ。

助手　融通がきいちゃうんだ。

所長　この例では，変数Barに格納されている「文字列“20”」が「数値20」に変換される。そして，「10 + 20」という演算が実行され，「30」が表示されるぞ。

```
Dim Foo, Bar
```



《第3図》演算子は，このように二つの変数（データ）に対し，何らかの処理をするものだ。といってもむずかしく考える必要はなく，足す（＋）引く（－）の他にもいろいろなパターンがある，とイメージすればよいぞ

《第2表》算術演算子

演算子	意味	例	例の結果
^	べき乗（累乗）	10^3（10の3乗）	1000
＊	二つの数の積	10 ＊ 10	100
+	二つの数の和	10 + 10	20
−	二つの数の差	10 − 1	9
/	二つの数の商	10 / 2	5
¥	二つの数の商（整数を返す）	10 ¥ 3	3
Mod	二つの数の余剰（割った余り）	10 mod 3	1

《第3表》比較演算子

演算子	意味	例	例の意味
<	より小さい	A < 10	Aは10より小さい
<=	以下	B <= 10	Bは10以下
>	より大きい	C > 10	Cは10より大きい
>=	以上	D >= 10	Dは10以上
=	等しい	E = 10	Eは10である
<>	等しくない	F <>10	Fは10ではない

```
Foo = "VB"
Bar = 6
Print Foo & Bar
```

所長　この例では，逆に変数Barが文字列に変換され，“VB6”という文字列が出力されるのだ。

助手　最後の行に，「&」マークがあるけどこれ何？

所長　「&」は，文字列の結合演算子のこと。くわしくは後述するぞ。

助手　「ひかくえん」さんに引き続き，「けつごうえん」さんの登場ですな。他にはどんな算子さんがいるのかしらん？

所長　いませ〜ん。

演算子は えん・さんこではナ〜イ！

所長　さて，これまでのリストで，何げに数値データに対して「＋（プラス）」や「－（マイナス）」などの演算を行ってきたが，疑問は持たなかったかな？

助手　いーや。だって，足すと引くじゃん。

所長　はい，そのとおり。VBでは，このような「＋」「－」のことを，“演算子”と呼ぶぞ。

助手　でたな，全国3万人の構成員を持つ“算子”グループを束ねる，バーバリアン・クイーン演・算子が！　ちなみにバーバリアン・クイーンとは，1985年に公開されたアメリカ映画『野獣女戦士』の原題よん。

所長　だからちがうって！　これは，“演算子（えんざんし）”と読みま〜す。演算子の概念は，**第3図**のとおり。VBには，

- **算術演算子**
- **比較演算子**
- **論理演算子**
- **文字列結合演算子**

の，4種類があるぞ。

助手　何だ，4人しかいないのか。つまらん。

所長　算術演算子は，“算術”という名前のとおり，二つの数値に対して，和，差，積，商などを求めるものだ。**第2表**に，算術演算子の一覧をあげておくぞ。

助手　一般的なBASIC言語と一緒ですな。

くらべりゃわかる ヒカク演算子

所長　比較演算子は，数値の比較に利用する演算子のこと。ここで，**第3表**を見てね。

助手　等しい／等しくないとか，大きい／小さいとか，くらべるわけね。

所長　そうそう。二つの数の大小関係などを，ブール型のデータで返すぞ。

助手　ブール型って，何だっけ。ぶいぶい。

所長　真／偽のどちらかを取るもの。たとえば，下の例を見てほしい。

```
Dim A As Boolean, C As Integer
C = 1
A = C > 10
```

所長　この例では，変数Cに「1」が代入され，その変数Cが10より大きいかどうかを，「>」演算子を使って調べている。その結果が，変数Aに代入されるわけだ。当然，1は10より大きくはないので，Aには“False”が代入されるよね。

助手　嘘ですな。まちがえた，偽ですな。

所長　この他に，比較演算子は文字列の比較も行うことができるぞ。

一人サミシイ ロンリー演算子

助手　算術，比較ときて，あと2人。つぎは？

所長　おつぎは，論理でござんす。論理演算子は，“論理演算”を行うための演算子だ。

助手　論理演算ってなぁに？

所長　論理演算は，「Aが真でかつBも真なら真」のような処理を行うもの。くわしくは，**第4図**と**第4表**をご覧くださ〜い。

```
Dim  A  As  Boolean,  B  As
Integer, C As Integer
B = 10
C = 11
A = B > 0 And C > 0
```

所長　この例を，くわしく説明しよう。まず1行目で，変数Aをブール型に，変数BとCを整数型で宣言している。つぎの2行で変数Bに「10」，Cに「11」を代入しているね。そして最後の行に，「Bは0より大きい」と「Cは0より大きい」という比較演算があるね。この結果は？

助手　Bは大きいね。Cも大きい。

論理演算のパターンを覚えよう！

And演算

True And True → True
True And False → False
False And True → False
False And False → False

どちらもTrueのときのみ，Trueになる

Not演算

Not True → False
Not False → True

TrueのときFalse，FalseのときTrueと，反転する

Or演算

True And True → True
True And False → True
False And True → True
False And False → False

どちらかがTrueのときに，Trueになる

Xor演算

True And True → False
True And False → True
False And True → True
False And False → False

二つの変数（データ）が異なるとき，Trueになる

《第4図》四つの論理演算により，データがどう変化するかしっかり覚えよう

所長　この二つの結果を，「And」で論理演算するわけ。「True And True」は，Trueになるから，変数AにはTrueが格納されるのだ。わかった？

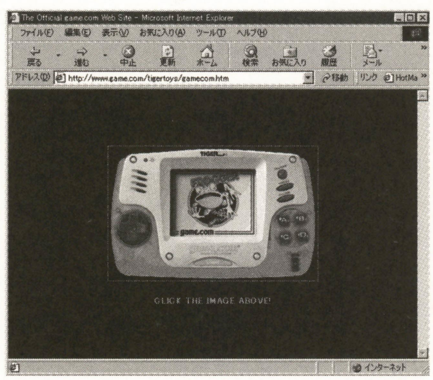
助手　何となくね〜。

文字を＆足します 文字列結合演算子

所長　最後に紹介するのは，文字列結合演算子という，二つの文字列を結合するもの。この演算子は，「&（アンドマーク）」と「+（プラス）」のどちらも使うことができるが，「+」は数値の和でも使われていてまぎらわしいので，「&」を明示的に使うほうがグッドだ（第5表）。

```
Dim A As String
A = "ABC" & "DEF" & "GHI"
```

所長　この例では，文字列“ABC”“DEF”“GHI”が結合され，変数Aには“ABCDEFGHI”が格納されるぞ。今月は，これでおしまい。まとめると，みなさん変数やデータに対して，数値演算や論理演算を行うことができるようになったよ



《写真2》今，助手イチ押しのおもちゃである『game.com』（http://www.game.com/tigertoys/gamecom.htm）

《第4表》論理演算子

演算子	意味	例
And	二つの式の論理積	A > 10 And B > 0
Or	二つの式の論理和	A > 10 Or B > 0
Not	論理否定	Not A > 10
Xor	二つの式の排他的論理和	A > 10 Xor B > 10

《第5表》文字列結合演算子

演算子	意味	例
&	二つの文字列を結合	"A" & "B"

ね。でもこれだけでは，機能的には「メモリ付き電卓」程度なのだ。そこで，次回登場する“制御命令”を利用して，関数電卓程度にエラくしましょう〜。はい，おわり。

助手　関数電卓で思いだしたけどさ，オシャベリ人形『ファービー』で話題を呼んでいるタイガーエレクトロニクス社が販売している『game.com（ゲームコム）』に注目〜（写真2）。今度ね，青，緑，ピンク，紫の4色ボディの『Pro Pocket（プロポケット）』という新型のマシンがでるのだよ。このキカイは，いわゆるグレイ階調がでるタッチパネル付き液晶を搭載したゲームマシンなんだけど，電話帳やカレンダー，電卓なんかの，ちょっとしたPDAっぽい機能も搭載されているのだ。発売されているゲームがシブくて，『バイオハザード2』やら『メタルギアソリッド』なんかが遊べるのだ。う〜む，ほしいでしょ。ワシ，緑色ね。価格は何と，格安の29.99ドル。日本円にしても，4,000円しないのだ。何がいいたいかというと，関数電卓程度で，人間は満足しないということ。わかったか，所長！　わかったら，駅向こうの商店街で，『ぷにぷにバナナ・シェーキ筋入り』買ってこい！

所長　へい〜。

Every Month Present
VB6.0 太っ腹プレゼント！

マイクロソフト株式会社より，またまたベーマガ読者に特別プレゼントが提供されました！『Visual Basic 6.0ラーニング・エディション』を，毎月3名様にプレゼントいたします。

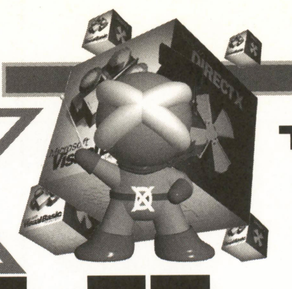
官製ハガキに，あなたの①住所②氏名③年齢④職業（学年）⑤電話番号⑥使用言語とプログラム歴⑦プログラムの目的（ゲーム作り，授業で，仕事などくわしく）⑧この記事の感想・要望などを書いて，下記住所まで送ってください。〆切は，毎月8日必着です。



■あて先
〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
『Visual Basic6.0プレゼント⑧』係

■'99年6月号の当選者は，鶴見直司さん（栃木県佐野市・41歳），土方宏一郎さん（埼玉県浦和市・16歳），佐藤晃寿さん（千葉県茂原市・16歳）です。おめでとうございます！





マイクロソフトの技術者がBM読者に伝授する！

特別連載

Visual Basicによる DirectXプログラミング入門

第17回 DirectX Transformで高度な画像処理を行おう！

3D Illustration●メカマキ

この連載では，DirectXのプログラミング・テクニックを解説していますが，今月から3回にわたり新技術“DirectX Transform”を紹介しましょう。『Microsoft DirectX Media 6.0』で新たに追加されたAPIであるDirectX Transformを使うことで，画像に対して高度なエフェクトをかけることができるのです。それでは，さっそくその中身を見てみることにしましょう。

TEXT & PROGRAMMING
マイクロソフト株式会社 平井昌人



Masato Hirai Profile

横浜市生まれ。開発言語製品のサポート・エンジニアしてマイクロソフトに入社し，5年経つ。5月21日～28日に，米国ダラスで開催されたイベント『TechED '99』へ参加。1日5セッションを聴講するハード・スケジュールだったが，夜はこの記事のサンプルをコツコツと作っていたのだ。ということで，今回のサンプルはMade in Dallas（笑）。

トランスフォーム“変換”とは？

DirectX Transformは，画像（イメージ）や3D物体（ジオメトリ）に対しての“変換”をアシストするために考えだされたものです。DirectX Media SDKに記載されている規格と仕様に基づいて，COMコンポーネント化[*1]されています。

DirectX Transformは，固定的な機能だけではなく，モジュール（構成単位）を追加することで機能を拡張していくことが可能です。これは，非常に大きなメリットです。当然，独自のDirectX Transformを作成することもできます。

DirectX Transformは単独でも使用できますが，通常，DirectDraw[*2]やDirect3D RM[*3]などから呼びだして利用します。もちろん，DirectAnimation[*4]からも簡単に利用することができます。

今回は，DirectAnimationからDirectX Transformを呼びだして，その機能を利用するテクニックを紹介していきます。もちろん，初心者でも簡単にプログラミングでき，十分に楽しめるように配慮していますから，安心してください。

DirectX Transformには IE5が必要だ！

今回紹介するサンプルは，『Microsoft Internet Explorer 5.0（以下IE5と略）』の環境をターゲットにしています。

今回のテーマであるDirectX Transformは，残念ながらIE4.01以前の環境では動作しません。IE5は，以下のマイクロソフトのホームページから無償で入手できます。

ここで，ぜひともIE5にバージョン・アップしてください。コンピュータ雑誌などの，付録CD-ROMにバンドルされているものでもOKです。

なお，『Microsoft Visual Basic 6.0（以下VBと略）』でプログラミングしたい人は，『Microsoft Media SDK 6.1』をインストールしておく必要があります。Microsoft Media SDKは，以下のモジュール，リファレンス，サンプルなどを含んでいます。

- DirectAnimation
- DirectX Transform
- DirectShow
- Direct3D RM
- Windows Media Player

DirectX Transformを利用するにあたり，ランタイム・モジュールも当然必要ですが，どうしても手元にリファレンスがないと困りますよ。

これがDirectX Transformの 機能の数々だ！

DirectX Transformは，2Dと3Dのトランスフォームに大きくわけられます。このDirectX Transformで何ができるのかを，つぎにあげてみましょう。

●2DのDirectX Transform

単一の画像（イメージ）の加工処理ができます。具体的には，白黒加工，モザイク処理，エ

＊1 COMコンポーネント化
COMは，【Component Object Model】の略。オブジェクト指向にもとづくモデルで，外部に機能を公開するために定められたインターフェースを備えたコンポーネントを総称したものを指す。

＊2 DirectDraw
DirectXテクノロジーの中で，もっとも重要なコンポーネント（構成要素）の一つ。ディスプレイデバイス（ビデオカード）を直接制御，管理する機能を持っている。「ディスプレイデバイスに依存することなく，ハードウエアの機能を最大限に活用し，最高のパフォーマンスを引きだすこと」を目的とし，標準的なWindows GDIをベースとしたアプリケーションや，MS-DOSアプリケーションの性能を，はるかに上まわるパフォーマンスとクオリティを実現する。

＊3 Direct3D RM
3Dグラフィックス処理に関する機能を提供する，DirectXの仲間。DirectDrawと統合されていて，高速な3D処理を実現するコンポーネントなのだ。Direct3D Immediate Mode（直接モード）とDirect3D Retained Mode（保守モード）にわかれている。

＊4 DirectAnimation
さまざまな技術の総称であるDirectXのうち，DirectAnimationは，2D／3Dグラフィックス，サウンド，映像などを総合的にサポートする，高レベルな命令を提供している。この連載では，DirectAnimationを使って，さまざまなサンプルを紹介している。

ンボス加工，ぼかし処理などが該当します。

また，ある画像（イメージ）から別の画像（イメージ）への切り替え処理もできます。フェード・イン／アウト，ワイプ切り替え，スライドなどが該当します。

●3DのDirectX Transform

爆発，リップルなどの，3Dポリゴンの変形が可能です。

DirectX Transformは，複数のモジュールから構成されており，順次追加して機能を拡張していくことができます。DirectX Media SDKをデフォルト（通常設定）でインストールすると，2Dのトランスフォームが40種類以上，3Dのトランスフォームが10種類含まれます。これだけでも，十分に遊べるのです。

さて，DirectX Transformを紹介する第1回目は，このうち「2Dトランスフォームで単一の画像を処理する」テクニックを解説しましょう。これを使えば，2Dイメージの一般的な画像処理プログラムは，簡単に作成できるようになります。

サンプルで DirectX Transformの実力を見る！

それでは，実際にDirectAnimationからDirectX Transformを利用する方法を解説しましょう。今回は，1枚のイメージにDirectX Transformで画像処理を施す手法について取りあげています。

ここからの解説は，**リスト1**の“dxtTest1.htm”で示す，Pixelateトランスフォームを使った簡単なサンプルをもとに進めていきます（VBScript[*5]で記述）。まずは，基本的なプログラミングのパターンをしっかり把握してください。

リスト1の実行結果は，**写真1**のようにベーマガのロゴにモザイクがかかるアニメーションです。



《写真1》モザイクの中から，ベーマガのロゴが浮かびあがる！

さて，はじめに一連の手順を覚えておきましょう。下記①～⑥の順番に，処理を進めていきます。

①DirectX Transformオブジェクトを作成する
②トランスフォームを適用させるイメージ（DAImage）をバリアント配列に格納する
③トランスフォームを適用させる度合いを数値ビヘイビアとして作成する
④ApplyDXTransformメソッドでトランスフォームを適用する
⑤必要に応じてDirectX Transformのプロパティを設定する
⑥IDADXTransformResultオブジェクトのOutputBvrプロパティでイメージを取得する

＊5 VBScript
IE3.0以降で動作するプログラミング言語で，VBと下位互換性がある。VBScriptのプログラムは，HTMLコード内に埋め込んで使用する。IEでそのHTMLをアクセスすると，組み込まれたVBScriptのプログラムが自動的に実行されることになる。

《リスト1》DirectAnimationでDirectX Transformのモザイク処理をするサンプル・プログラム・リスト“dxTest1.htm”（VBScript用）

```
<HTML>
<BODY BGCOLOR=WHITE TEXT=LIME LEFTMARGIN="0",TOPMARGIN=
"0">

<SCRIPT LANGUAGE="VBScript">

  Private Sub Window_onLoad()
    Dim m             'As DAStatics
    Dim original      'As DAImage
    Dim dxt           'As DXTMSFTLib.Pixelate
    Dim inputs        'As Variant
    Dim progress      'As DANumber
    Dim dxtres        'As IDADXTransformResult
    Dim img           'As DAImage
    Set m = DAControl.MeterLibrary
    Set original = m.ImportImage("bmlogo.gif")
    inputs = Array(original)
    Set dxt = CreateObject("DXImageTransform.Microsoft.
Pixelate")
    Set progress = m.Sequence(m.Interpolate(0, 1, 5), _
                              m.Interpolate(1, 0, 5)).
RepeatForever
    Set dxtres = m.ApplyDXTransform(dxt, inputs,
progress)
    dxtres.PutBvrAsProperty "MaxSquare", m.DANumber(12)
    Set img = dxtres.OutputBvr
    DAControl.Image = img
    DAControl.Start
    Call Window_onResize
  End Sub

  Private Sub Window_onResize()
    On Error Resume Next
    DAControl.Width  = Document.Body.ClientWidth
    DAControl.Height = Document.Body.ClientHeight
  End Sub

</SCRIPT>

<! DirectAnimation コントロール>
<OBJECT ID="DAControl"
  CLASSID="CLSID:B6FFC24C-7E13-11D0-9B47-00C04FC2F51D"
  STYLE="position:absolute;left:0;top:0">
</OBJECT>

</BODY></HTML>
```

入力方法

このリストは，IE5とテキスト・エディタ（『メモ帳』など）があれば，実行することが可能だ。IE5は，以下のアドレスから無償でダウンロードすることができる。

●http://www.microsoft.com/windows/ie_intl/ja/download/

リストをメモ帳などで入力したら，拡張子を“htm”または“html”にして保存する。そして，IE5の[ファイル]メニューより，[開く]で保存したファイルを読み込もう。すると，リストが実行されるようすを，IE5で確認することができる。

DirectAnimationと DirectX Transformを連結する

まずはじめに，DirectAnimationからDirectX Transformを利用するときに一番重要な“ApplyDXTransformメソッド”について説明します。

ApplyDXTransformメソッドは，DirectAnimationが提供する新しいメソッドで，DirectAnimationとDirectX Transformの掛け橋となります。ApplyDXTransformメソッドには，つぎのように三つの引数があります。

```
Set dxtres = m.ApplyDXTransform
(varXf, inputs, evaluator)
```

varXf：DirectX Transformオブジェクト
inputs：処理させるDAImageオブジェクトのバリアントの配列

evaluator：トランスフォームの適用の度合いを示す数値ビヘイビア

dxtres：結果を受け取るIDADXTransformResultオブジェクト

ApplyDXTransformメソッドが返すIDADXTransformResultオブジェクトが，DirectX Transformを管理するDirectAnimationのオブジェクトとなります。

DirectX Transform オブジェクトの作成

つぎに，目的のDirectX Transformオブジェクトを作成します。VBScriptおよびVBでは，つぎのようにCreateObject関数を使用します。

```
Set dxt = CreateObject("DXImage
Transform.Microsoft.Pixelate")
```

CreateObject関数の引数には，プログラムID*6（プログラマティックIDとも呼ぶ）を指定します。DirectX Transformは，数多くの種類が存在するので，DirectX Media SDKのヘルプ“default.htm”を参照しなければなりません。添付のリファレンス中に記述してある「ProgID」が，これに相当します。

CreateObject関数の戻り値は，それぞれのDirectX Transformオブジェクトで，変数dxtで受け取ります。

DirectX Transformオブジェクトの変数宣言について

DirectX Transformオブジェクトを受け取る変数（dxt）の宣言は，つぎに二つのパターンがあります。

```
Dim dxt  As DXTMSFTLib.Pixelate   '←①
Dim dxt As Object                 '←②
```

①はデータ型を正確に記述していますが，②は汎用的なObject型として宣言しています。

VBScriptでは型宣言ができませんので，どちらを使うのかを気にする必要はありません。

VBでプログラミングする場合は，①か②のいずれかを使用します。①の方法を用いると，あらかじめタイプライブラリ*7の情報が読み取られるので，VBのインテリジェンス機能*8が有効になります。②の場合は，インテリジェンス機能は働きません。

また，①で変数を宣言すると，その変数は宣言したDirectX Transformでしか利用できないので注意が必要です。この例で変数dxtは，Pixelateトランスフォームを宣言しているので，これ以外のDirectX Transformには利用できなくなります。

プログラミング上は，①の方法が理想的なのですが，作成するプログラムの内容やロジックによっては②の方法を利用したほうが便利な場合もありますから，使いわけるといいでしょう。

各トランスフォームのDirectX Transformオブジェクトの型は，添付のリファレンスの「Modele.Class」の項目を参照してください。

適用させるイメージ（DAImage）を バリアント配列に格納

つぎに，ApplyDXTransformメソッドの第2引数に，指定する入力用のイメージを準備します。

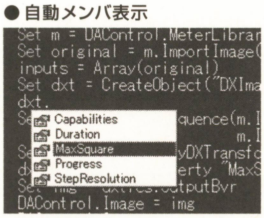
2DのDirectX Transformは，一つまたは二つのイメージ（DAImage）を要求します。各トランスフォームが必要とするイメージの数も，それぞれのリファレンスで確認しなければなりません。

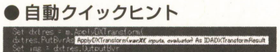
今回は，1枚のイメージを処理するDirectX Transformについて取りあげているので，入力のイメージは一つだけです。イメージは，DAImageオブジェクトのことで，画像ファイルからロードしたイメージでも，DirectAnimation

＊6　プログラムID
128ビット（16バイト）の数値で指定されるID値。この128ビット値は，GUID【グイド：Globally Unique Identifierの略】と呼ばれ，通常「4D8F7F0A−5DD6−11D2−9042−00AA00B9D781」のような表記になっている。名前のとおり一意なIDとなり，全世界でただ一つの値なのだ。

＊7　タイプライブラリ
各オブジェクトのインターフェースや，提供するメソッド，プロパティ，定数，構造体などを他のアプリケーションへ公開するためのライブラリで，拡張子がTBL／OLBなどのファイル。また，タイプライブラリはDLLの中に組み込まれている場合もある。VBでは，［プロジェクト］メニューから［参照設定］をチェックして読み込む。つまり，参照設定しているのがタイプライブラリなのである。

＊8　インテリジェンス機能
VBが提供する，入力支援機能。下図のように，二つの機能がある。コードエディタ上で，オブジェクト変数の後にピリオドを入力すると，つぎに入力すべきプロパティやメソッドがドロップダウンした一覧から選べるのが，『自動メンバ表示』機能。そして，引数のデータ型をツールチップで表示してくれるのが，『自動クイックヒント』機能だ。これらは非常に便利で，コード入力が楽になり，またタイプミスも激減する。

●自動メンバ表示


●自動クイックヒント




《写真2》画像ファイル“bmlogo.gif”

のメソッド作成したイメージでも，また，それらを加工／合成したイメージでもOKです。

ポイントは，DAImageオブジェクトをバリアントの配列の形式で設定することです。Array関数を用いて，バリアント型の変数に配列として格納したものを準備します。

つぎの例は，画像ファイル“bmlogo.gif”(**写真2**)をロードし，作成したDAImageオブジェクトをinputsというバリアント型の変数に配列として格納します。

```
Dim original As DAImage
Dim inputs As Variant
Set  original  =  m.ImportImage
("bmlogo.gif")
inputs = Array(original)
```

入力イメージの数のちがいは，**第1表**を参考にしてください。Gradientトランスフォームのように入力イメージが不要な場合は，Nullキーワード*9を使用します。

適用させる度合い(プログレス)を数値ビヘイビアとして作成

つぎの手順として，ApplyDXTransformメソッドの第3引数を準備します。

第3引数は，evaluator(イーバリュエイター)と記述されていますが，この記事では“Progress(プログレス)”と呼ぶことにします。プログレスは，トランスフォームの適用の度合い(進行度)を設定します。つまり，どのくらいトランスフォームを適用するか指示するわけです。

値としては「0.0」から「1.0」で，かつ数値ビヘイビアとして定義しなければなりません。

●0.0…トランスフォームの適用はなし
●1.0…トランスフォームの適用が最大

たとえば，Pixelateトランスフォームで0.0は「モザイクなし」，1.0では「モザイクが最大」となります。

通常，この値はビヘイビア*10として変動値をあたえるのが一般的です。これは，この連載のDirectAnimationでの変動値の使いかたとまったく同じです。

m.Interpolate(0, 1, 5)をあたえれば，5秒でじょじょにモザイクが大きくなっていくアニメーションとなります。m.Interpolate(1, 0, 5)と値をもどすように定義すれば，逆のアニメーションとなります。

《第1表》DirectX Transformが必要とする入力イメージの数のちがい

入力イメージ数	記述
不要	inputs = Null
一つ	inputs = Array(imgA)
二つ	inputs = Array(imgA, imgB)

なお，すべてのDirectX Transformでプログレスが有効になるとは限りません。今回紹介する，1枚のイメージを使ったDirectX Transformでは，

●Pixelateトランスフォーム
●Fadeトランスフォーム

の二つのみ，この値が有効となります。プログレスが無効なトランスフォームは，ApplyDXTransformメソッドの第3引数を利用しません。

つぎのコードは，10秒間で「0.0→1.0→0.0」を循環する数値ビヘイビアです*11。

```
Dim progress As DANumber
Set  progress = m.Sequence(m.Interpo
late(0, 1, 5), _
                    m.Interpolate(1,0,5)
).RepeatForever
```

ApplyDXTransformメソッドでトランスフォームを適用

定義済みのDirectX Transformオブジェクト(dxt)，処理するイメージ(inputs)，プログレス値(progress)の三つをApplyDXTransformメソッドに引き渡し，トランスフォームを適用させます。

```
Dim dxtres As IDADXTransformResult
Set  dxtres  =  m.ApplyDXTransform(dx
t, inputs, progress)
```

DirectX Transformのプロパティ設定

DirectX Transformオブジェクトには，それぞれ異なるプロパティが存在します。もちろん，固有のプロパティが存在しないDirectX Transformオブジェクトもあります。

どのようなプロパティが存在し，それが何を意味するかは，DirectX Transformのリファレンスで確認するしかありません。58ページに，筆者の作成したリファレンスを掲載しますので，参考にしてください。

＊9　Nullキーワード
Null(ヌル)は，空文字列「""」とも「0(ゼロ)」ともちがう。NullはNullだ。Null値は，「=(イコール)」での判定ができないので，注意が必要だ。たとえば，

```
Inputs = Null
If Inputs = Null then
```

などのような記述はまちがいとなる。Nullかどうかを判定するには，IsNull関数を使い，

```
If IsNull(Inputs) Then ～
```

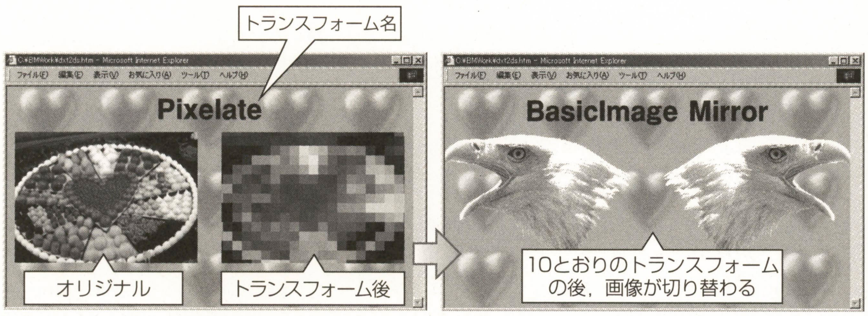
のように書かなければならない。

＊10　ビヘイビア
動作・ふるまい・作用を意味する言葉。DirectAnimationの重要な概念となっている。色，イメージ，数値，サウンド，ジオメトリなどDirectAnimationが提供しているオブジェクトのほとんどが，DABehaviorというオブジェクトをもとに作成されている。つまり，色が変化する，数値が増減する，イメージが替わるなどの動作のことを指す。くわしくは，'98年7月号を参照してほしい。

＊11　コード中の「Repeat Forever」
その名のとおり，永遠に繰り返させるためのメソッドのこと。リピート回数を指定したいときは，Repeat(n)メソッドを使う。リピートする変動値を定義する場合の，常套手段である。

《第2表》PutBvrAsPropertyメソッドのデータ型

プロパティのデータ型	直接アクセス	PutBvrAsProperty経由
数値型(Long,Single,Integer…)	同じデータ型	m.DANumber(n)
ブール型(Boolean)	True／False	m.Boolean(True)
文字型(String)	"Blue"	m.DAString("Blue")



《写真3》リスト2の実行結果。自分で画像ファイルを用意して，いろいろな効果をためしてみよう！

DirectX Transformのプロパティの設定には，二つのパターンがあります。つぎの例は，Pixelateトランスフォームの MaxSquareプロパティ*12に値をセットします。

```
'①DirectX Transformオブジェクトのプロパティを直接アクセスする方法
dxt.MaxSquare = 12
'②PutBvrAsPropertyメソッドを利用する方法
dxtres.PutBvrAsProperty"MaxSquare"
 ,m.DANumber(12)
```

①は，通常のプロパティの操作方法と同じです。②は，値をビヘイビアで設定する必要があります。つまり，プロパティが数値型であれば「m.DANumber(n)」を使い，文字列であれば「m.DAString("xxx")」で，変換してからセットしなければなりません。

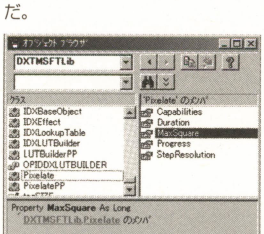
②の方法は一見めんどうなようにも見えますが，ビヘイビアとしてプロパティの値をセットできるので，DirectAnimationの動的な値も設定できるわけです。この方法では，つぎのように変動値をあたえ，実行時に動的に変化させるという本来のDirectAnimation的なプログラムも可能です。

```
dxtres.PutBvrAsProperty "MaxSquare"
, m.Interpolate(20, 50, 10)
```

PutBvrAsPropertyメソッドを利用する場合，それぞれのプロパティのデータ型にも注意が必要です。リファレンスやオブジェクトブラウザ*13で，プロパティのデータ型を確認しておく必要があります。**第2表**を参考にしてください。

＊12　MaxSquareプロパティ
モザイクが最大になったとき(Progress＝1.0)の，モザイクの1辺のサイズをピクセル単位で指定する。2～50までで，デフォルトは50なのでかなり大き目のモザイクとなる。個人的には，モザイクは小さいほどよろしいかと思う(笑)。

＊13　オブジェクトブラウザ
VBの環境で，[F2]キーを押すと表示される。各ライブラリに含まれるオブジェクトやメソッド，プロパティ，イベント，引数や戻り値の情報のすべてを一覧することができる，非常に強力なツールだ。





《第1図》表示する画像と背景。このうち，“OBJE0026.jpg”と“Back333.gif”は，『Internetホームページ用素材集』に含まれているものを利用させていただいた(Original Photo by SX Software Inc.)

IDADXTransformResultオブジェクトのOutputBvrプロパティからイメージを取得

DirectX Transformで加工／編集処理されたイメージは，IDADXTransformResultオブジェクトのOutputBvrプロパティから取得します。

このプロパティは，DABehaviorオブジェクトを返します。2Dのトランスフォームで処理された結果は，ほとんどの場合DAImageオブジェクトです。つぎのように，DAImage型の変数に受け取るように記述します。

```
Dim img As DAImage
Set img = dxtres.OutputBvr
```

もう一つのサンプルを見てみよう！

今回は，もう一つサンプルを作成しました。1枚のイメージをもとに，画像処理を行う2Dのトランスフォームを集めたものです。

リスト1の入力方法と同様に，**リスト2**“dxt2ds.”を入力して実行すると，**写真3**のような画面が表示されます。左側には読み込んだ画像(オリジナル)をそのまま表示し，そして右側にはトランスフォームを適用したイメージが表示されます。

Pixelateトランスフォームとfadeトランスフォームは，プログレスが有効なので，6秒周期で自動的にアニメーションを実行します。画像の上には，画像処理に利用したトランスフォームの名称（機能）が表示されます。

画面をマウスでクリックすると，つぎのトランスフォームが適用されます。10とおりのトランスフォームの表示が完了すると，**第1図**の順番で画像が切り替わり，同じ処理を繰り返します。

リスト詳細解説①
オリジナルイメージリストの作成

ここからは，サンプルの**リスト2**をくわしく解説していきましょう。ポイントとなる個所に的を絞っていますので，DirectAnimationに関する基本的な処理は，本誌バックナンバーを参考にしてください。

まずは，オリジナルイメージリストの作成です。DirectX Transformを適用するイメージ（DAImage）を画像ファイルからロードして，DAImage型の配列変数originalsに格納しておきます。変数originalsは，実行時に要素数を決定できるように動的配列[*14]として定義しています。

そして，ファイル名をいったんバリアントの配列（work）に格納します。UBound関数でこの配列の要素の上限値を調べ，ReDimキーワードで配列を再定義しています。

この技法は，要素数が確定しないケースによく使われます。

```
Dim originals() As DAImage

ReDim originals(UBound(work))
```

DAImage型の変数originalはビヘイビアとして定義しておき，トランスフォームを適用する画像イメージを差し替えるために利用します。つまり，配列変数originalsはロードした画像イメージがそのままリストとして保存され，変数originalへ表示およびトランスフォームの対象となるイメージが順番にセットされていきます。

リスト詳細解説②
タイトルリストの作成

10とおりのトランスフォームの名称を画面に表示するため，文字列をバリアント配列（titles）

＊14　動的配列
プログラムの実行時に，要素数を増やしたり減らしたりできる配列変数を示す。これに対して，要素数が固定された配列を，"静的配列"という。静的配列のほうがパフォーマンスに優れているが，状況によって，たとえば配列の要素数を確定できない場合や，実行時に変更させる必要がある場合には，動的配列のほうが便利である。

《リスト2》DirectAnimationでDirectX Transformを扱うサンプル・プログラム・リスト"dxt2ds.htm"（VBScript用）

```
<HTML>
<BODY BGCOLOR=WHITE TEXT=LIME LEFTMARGIN="0", TOPMARGIN="0">
<SCRIPT LANGUAGE="VBScript">
  '-----------------------------------------------
  'グローバル変数・定数の宣言
  '-----------------------------------------------
  Dim m            'As DAStatics     'DAStaticsオブジェクト
  Dim originals()  'As DAImage       'オリジナルイメージ リスト
  Dim original     'As DAImage       'オリジナルイメージ
  Dim idx          'As Integer       'イメージ カウンタ
  Dim effected     'As DAImage       'トランスフォーム イメージ
  Dim titles       'As Variant       'タイトル リスト
  Dim title        'As DAString      'タイトル
  Dim progid       'As Integer       'トランスフォーム カウンタ
  Dim xmax         'As DANumber      '画像サイズ(幅)の1/2
  Dim ymax         'As DANumber      '画像サイズ(高さ)の1/2
  Dim gap          'As DANumber      '左右２つのイメージのすき間

  '-----------------------------------------------
  'Window_onLoad : 初期設定
  '-----------------------------------------------
  Private Sub Window_onLoad()
    Dim fnt        'As DAFontStyle  'タイトル描画のフォント
    Dim topimg     'As DAImage      'タイトルイメージ
    Dim orgimg     'As DAImage      '左側のオリジナルイメージ
    Dim trnimg     'As DAImage      '右側のトランスフォーム イメ
ージ
    Dim bakimg     'As DAImage      '背景イメージ
    Dim img        'As DAImage      '合成イメージ
    Dim zero       'As DANumber
    Dim work       'As Variant
    Dim k          'As Integer
    'DirectAnimationの初期化（メートル座標系）
    Set m = DAControl.MeterLibrary
    Set zero = m.DANumber(0)       '汎用
    Set gap = m.DANumber(0.005)    '5mm
    '画像ファイル名をバリアント配列へ格納
    work = Array("OBJE0026.jpg", _
                 "apple.gif", _
                 "dalogo.jpg", _
                 "eagle.gif", _
                 "mndscp2.jpg")
    'オリジナルイメージ リストの作成 [DAImage型配列]
    ReDim originals(UBound(work))        '動的配列の再定義
    For k = 0 To UBound(work)
      Set originals(k) = m.ImportImage(work(k))
    Next
    'オリジナルイメージ切り替えのためのビヘイビア
    Set original = m.ModifiableBehavior(originals(0))
    idx = 1   '初期値
    '画像サイズを取得・左右移動量を算出
    Set xmax = m.ModifiableBehavior( _
                   m.Add(original.BoundingBox.Max.X, gap))
    Set ymax = m.ModifiableBehavior( _
                   m.Add(original.BoundingBox.Max.Y, gap))
    'トランスフォーム イメージ切り替えのためのビヘイビア
    Set effected = m.ModifiableBehavior(m.EmptyImage)
    'タイトル リストの作成
    titles = Array("Pixelate", _
                   "Fade", _
                   "Emboss", _
                   "Engrave", _
                   "Blur", _
                   "BasicImage Mirror", _
                   "BasicImage Rotation", _
                   "BasicImage Invert", _
                   "BasicImage XRay", _
                   "BasicImage GrayScale")
    'タイトル文字列切り替えのためのビヘイビア
    Set title = m.ModifiableString("")
    'オリジナル イメージ(左側)の作成
    Set orgimg = original.Transform(m.Translate2Anim(m.Neg(xmax),
zero))
    'トランスフォーム イメージ(右側)の作成
    Set trnimg = effected.Transform(m.Translate2Anim(xmax, zero))
    'タイトル イメージの作成
    Set fnt = m.Font("Arial", 32, m.Black).Bold
    Set topimg = m.StringImageAnim(title, fnt)
    Set topimg = topimg.Transform(m.Translate2Anim(zero, ymax))
    '背景イメージの作成
    Set bakimg = m.ImportImage("Back333.gif").Tile
    'イメージの合成
    Set img = m.OverlayArray(Array(topimg, orgimg, trnimg, bakimg
))
    'コントロールにオブジェクトをセット
    DAControl.Image = img
    DAControl.Start
    'デフォルトを表示するための処理
    Call DAControl_Click
    Call Window_onResize
  End Sub

  '-----------------------------------------------
  'DAControl_Click : クリックによるトランスフォームの切り替え
  '-----------------------------------------------
  Private Sub DAControl_Click()
    If progid > 9 Then
      progid = 0
      original.SwitchTo originals(idx)     'イメージの切り替え
      xmax.SwitchTo m.Add(original.BoundingBox.Max.X, gap)
      ymax.SwitchTo m.Add(original.BoundingBox.Max.Y, gap)
      idx = idx + 1
      If idx > UBound(originals) Then idx = 0
    End If
    'タイトルの切り替え
    title.SwitchToString titles(progid)
    'ApplyEffectサブプロシージャへ
    effected.SwitchTo ApplyEffect
    progid = progid + 1
  End Sub

  '-----------------------------------------------
  'ApplyEffect : トランスフォームの適用
  '-----------------------------------------------
  Function ApplyEffect()
    Dim dxt        'As Object                  'オブジェクト型
    Dim dxtres     'As IDADXTransformResult    'DADXTransformResult
    Dim inputs     'As Variant                 '入力イメージ
    Dim progress   'As DANumber                'プログレス値
    'トランスフォームの選択（カウンタ値による分岐）
    Select Case progid
    Case 0         'Pixelate モザイク
      Set dxt = CreateObject("DXImageTransform.Microsoft.Pixelate
")
      dxt.MaxSquare = 30
    Case 1         'Fade フェードアウト
      Set dxt = CreateObject("DXImageTransform.Microsoft.Fade")
    Case 2         'Emboss 浮き彫り
      Set dxt = CreateObject("DXImageTransform.Microsoft.CrEmboss
")
      dxt.Bias = 0.5
    Case 3         'Engrave 彫刻
      Set dxt = CreateObject("DXImageTransform.Microsoft.CrEngra
ve")
      dxt.Bias = 0.5
    Case 4         'Blur ぼかし
      Set dxt = CreateObject("DXImageTransform.Microsoft.CrBlur")
      dxt.PixelRadius = 6
    Case 5         'BasicImage  基本効果 [ミラー]
      Set dxt = CreateObject("DXImageTransform.Microsoft.BasicIma
ge")
      dxt.Mirror = True
    Case 6         'BasicImage  基本効果 [上下反転]
      Set dxt = CreateObject("DXImageTransform.Microsoft.BasicIma
ge")
      dxt.Rotation = 2
    Case 7         'BasicImage  基本効果 [インバース]
      Set dxt = CreateObject("DXImageTransform.Microsoft.BasicIma
ge")
      dxt.Invert = True
    Case 8         'BasicImage  基本効果 [ＸＲａｙ]
      Set dxt = CreateObject("DXImageTransform.Microsoft.BasicIma
ge")
      dxt.XRay = True
    Case 9         'BasicImage  基本効果 [グレイスケール]
      Set dxt = CreateObject("DXImageTransform.Microsoft.BasicIma
ge")
      dxt.GrayScale = True
    End Select
    '入力イメージをバリアント配列に格納
    inputs = Array(original)
    'プログレス値（0.0 ←→ 1.0 を６秒間隔）
    Set progress = m.Sequence(m.Interpolate(0, 1, 3), _
                              m.Interpolate(1, 0, 3)).RepeatFor
ever
    'DirectX Transformの適用
    Set dxtres = m.ApplyDXTransform(dxt, inputs, progress)
    '戻値(トランスフォーム適用後のイメージ)をセット
    Set ApplyEffect = dxtres.OutputBvr
  End Function

  '-----------------------------------------------
  'Window_onResize:コントロールの再配置
  '-----------------------------------------------
  Private Sub Window_onResize()
    'サイズ変更にともない、コントロールのサイズを調節
    On Error Resume Next
    DAControl.Width  = Document.Body.ClientWidth
    DAControl.Height = Document.Body.ClientHeight
  End Sub

</SCRIPT>

<! DirectAnimation コントロール>
<OBJECT ID="DAControl"
  CLASSID="CLSID:B6FFC24C-7E13-11D0-9B47-00C04FC2F51D"
  STYLE="position:absolute;left:0;top:0">
</OBJECT>

</BODY></HTML>
```

《第3表》リスト2で使用する四つのイメージ

イメージ	内容
topimg	タイトルイメージ(DAStringをもとに作成)
orgimg	左側に表示するオリジナルイメージ
trnimg	右側に表示するトランスフォーム適用後のイメージ
bakimg	背景イメージ("Back333.gif"のタイル貼り)

《第4表》リスト2で使用するビヘイビア

ビヘイビア	型	目的
original	DAImage型	画像イメージを別の画像データに切り替える
effected	DAImage型	トランスフォーム適用後イメージを切り替える
title	DAString型	タイトルの表示文字列の切り替える
xmax, ymax	DANumber型	左右の位置やタイトルの位置を変更するため

として作成しておきます。変数titleは，実行時に動的にタイトルを変更するため，DAString型のビヘイビアとして定義しておきます。

```
Dim title As DAString

Set title = m.ModifiableString("")
```

リスト詳細解説③ 画像の合成内容とビヘイビア

このサンプルは，四つのイメージを合成して作られています。上層から順に，**第3表**のような構成となります。

これら四つのイメージを，OverlayArrayメソッドで合成して，最終的に一つのイメージ(img)にします。そして，DAControlのImageプロパティにセットします。

```
Set img = m.OverlayArray(Array
(topimg, orgimg, trnimg, bakimg))
DAControl.Image = img
```

第4表に，このサンプルで使用しているビヘイビアをあげておきますので，参照してください。

リスト詳細解説④ DAControl_Clickイベントプロシージャ

このイベントは，コントロールをマウスでクリックすると発生します。

トランスフォームは，0～9までの10種類を順番に適用していきます。10種類のトランスフォームはprogidカウンタで管理されて，画像イメージはidxカウンタで制御されます。

マウスのクリックが発生すると，適用するトランスフォームのprogidが9以上であるかを調べ，9以上であれば使用するトランスフォームリストの先頭(progid = 0)へもどし，かつオリジナルイメージリスト中のつぎの画像を取りだして，切り替えます。

画像が変更されると，位置の調整も行わなければならないので，xmax, ymaxもSwitchToメソッドで新しい値に更新します。

タイトルは，DAString型変数titleに対してSwitchToStringメソッドで，タイトルリストtitlesの中の文字列によって更新します。

トランスフォームの変更は，変数effectedを切り替えます。このとき，DirectX Transformを適用するサブプロシージャであるApplyEffectへ飛ばして処理させます。

リスト詳細解説⑤ ApplyEffectプロシージャ

これは，DirectX Transformを適用させるための汎用的なプロシージャで，戻り値としてトランスフォームを適用したイメージ(DAImage)を返します。どのトランスフォームを適用するかは，グローバル変数progidで決定され，Select Caseで条件分岐します。

このサンプルでは，DirectX Transformオブジェクト(dxt)はそれぞれ型定義せずに，オブジェクトなら何でもOKというObject型[*15]にしています。

Visual Basicでプログラミング！

最後に，VB上でDirectAnimationコントロールを使用する方法を紹介しましょう。

VBを起動して，[プロジェクト]メニューの[コンポーネント]で，つぎのライブラリにチェック・マークを付けます。

☑DirectAnimation Library

つぎに，ツールボックスからDAViewerControlコントロールを選択して，フォームに貼り付けます。サイズや位置は，適当でかまいません(このコントロールは貼り付けても何も表示されないので注意)。

そして，プロパティ・ウィンドウで，DAViewerControlコントロールのオブジェクト名を「DAViewerControl1」から「DAControl」に変更して，**リスト3**のコードを入力します。

また，[プロジェクト]メニューの[参照設定]で，

☑DXTMsft 1.0 Type Library[*16]

にもチェックを付けておきます。これは，標準で添付されているDirectX Transformのタイプライブラリです。

別の方法としてIE5に含まれるWebBrowserコントロールを使って，作成したHTMLをその

＊15 Object型
このサンプルでは，dxtという変数をObject型にしている。Object型で宣言した変数には，オブジェクトであれば何でもセットできるという利点がある。いろいろなトランスフォームオブジェクトを代入して使っているので，Object型でなければならない。VBScriptでは，型宣言ができないので無意味であるが，VBでプログラミングする場合は重要だ。ちなみに，VBScriptではオールマイティのデータ型であるバリアント型が使われる。

＊16 DXTMsft 1.0 Type Library
このタイプライブラリは，DirectX Transformに標準で組み込まれているトランスフォームについての情報がすべて格納されている。もし，リスト中に見当たらなければ，[参照設定]ダイアログの[参照]ボタンを押して，OSのシステムフォルダの"DXTMSFT.DLL"というファイルを選択してみるとよい。

ままVBの中に表示することもできます。この場合のコードは，**リスト4**です。

VBのメニューより，[プロジェクト]-[コンポーネント]を選び，つぎのコントロールにチェック・マークを付けます。

☑Microsoft Internet Controls

そして，ツールボックスから「WebBrowserコントロール（地球のアイコン）」を選択して，フォームに貼り付けます。位置とサイズは，適当でかまいません。

次回は二つのイメージを使う！

さて，今回のテーマであるDirectX Transformはいかがでしたでしょうか？

このような画像処理を，低レベル・プログラミングすることは非常にむずかしく，また専門的な知識や経験も必要です。しかし，DirectX Transformが提供している数々のトランスフォームを利用すれば，こんなに簡単に実現できることがわかっていただけたでしょうか。

「標準で添付されているトランスフォームだけではモノ足りない！」というプロフェッショナルな人は，自分でDirectX Transformを作ってみるのもおもしろいかと思います。

さて次回は，今回紹介しきれなかった「二つのイメージを使うトランスフォーム」について取りあげるつもりです。お楽しみに。

DirectAnimationに関するヘルプや資料，サンプルなどは，Microsoft DirectX Media SDKに含まれています。また，DirectXに関する情報は，つぎのホームページでご覧ください。

● http://www.microsoft.com/japan/directx/default.asp

MSり～く情報

7月22日（木）～23日（金）に，品川のホテルパシフィック東京で『Microsoft DirectX MELTDOWN TOKYO 1999』が開催される。毎年恒例の，DirectXのカンファレンス"メルトダウン"だ。

今回は，『DirectX7』がそのベールを脱ぐことになる。また，待望の『DirectX for Visual Basic』も披露される予定だ。興味のある人は，ぜひ参加してみよう！　くわしくは，下記のホームページにアクセスしてみてね。

● http://www.meltdown-tokyo.com/

私も，時間があればのぞいてみようと思う（有給休暇を取らなきゃダメかな）。

《リスト3》DirectAnimationでDirectX Transformを扱うサンプル・プログラム・リスト（Visual Basic用）

```
Option Explicit
'--------------------------------------------------
'グローバル変数・定数の宣言
'--------------------------------------------------
Dim m             As DAStatics    'DAStaticsオブジェクト
Dim originals()   As DAImage      'オリジナルイメージ リスト
Dim original      As DAImage      'オリジナルイメージ
Dim idx           As Integer      'イメージ カウンタ
Dim effected      As DAImage      'トランスフォーム イメージ
Dim titles        As Variant      'タイトル リスト
Dim title         As DAString     'タイトル
Dim progid        As Integer      'トランスフォーム カウンタ
Dim xmax          As DANumber     '画像サイズ(幅)の1/2
Dim ymax          As DANumber     '画像サイズ(高さ)の1/2
Dim gap           As DANumber     '左右2つのイメージのすき間

'--------------------------------------------------
'Form_Load : 初期設定
'--------------------------------------------------
Private Sub Form_Load()
  Dim fnt         As DAFontStyle  'タイトル描画のフォント
  Dim topimg      As DAImage      'タイトルイメージ
  Dim orgimg      As DAImage      '左側のオリジナルイメージ
  Dim trnimg      As DAImage      '右側のトランスフォーム イメージ
  Dim bakimg      As DAImage      '背景イメージ
  Dim img         As DAImage      '合成イメージ
  Dim zero        As DANumber
  Dim work        As Variant
  Dim k           As Integer
  'DirectAnimationの初期化 (メートル座標系)
  Set m = DAControl.MeterLibrary
  Set zero = m.DANumber(0)       '汎用
  Set gap = m.DANumber(0.005)    '5mm
  '画像ファイル名をバリアント配列へ格納
  work = Array(App.Path & "¥" & "OBJE0026.jpg", _
               App.Path & "¥" & "apple.gif", _
               App.Path & "¥" & "dalogo.jpg", _
               App.Path & "¥" & "eagle.gif", _
               App.Path & "¥" & "mndscp2.jpg")
  'オリジナルイメージ リストの作成 [DAImage型配列]
  ReDim originals(UBound(work))        '動的配列の再定義
  For k = 0 To UBound(work)
    Set originals(k) = m.ImportImage(work(k))
  Next
  'オリジナルイメージ切り替えのためのビヘイビア
  Set original = m.ModifiableBehavior(originals(0))
  idx = 1   '初期値
  '画像サイズを取得・左右移動量を算出
  Set xmax = m.ModifiableBehavior( _
                m.Add(original.BoundingBox.Max.X, gap))
  Set ymax = m.ModifiableBehavior( _
                m.Add(original.BoundingBox.Max.Y, gap))
  'トランスフォーム イメージ切り替えのためのビヘイビア
  Set effected = m.ModifiableBehavior(m.EmptyImage)
  'タイトル リストの作成
  titles = Array("Pixelate", _
                 "Fade", _
                 "Emboss", _
                 "Engrave", _
                 "Blur", _
                 "BasicImage Mirror", _
                 "BasicImage Rotation", _
                 "BasicImage Invert", _
                 "BasicImage XRay", _
                 "BasicImage GrayScale")
  'タイトル文字列切り替えのためのビヘイビア
  Set title = m.ModifiableString("")
  'オリジナル イメージ(左側)の作成
  Set orgimg = original.Transform(m.Translate2Anim(m.Neg(xmax), ze
ro))
  'トランスフォーム イメージ(右側)の作成
  Set trnimg = effected.Transform(m.Translate2Anim(xmax, zero))
  'タイトル イメージの作成
  Set fnt = m.Font("Arial", 32, m.Black).Bold
  Set topimg = m.StringImageAnim(title, fnt)
  Set topimg = topimg.Transform(m.Translate2Anim(zero, ymax))
  '背景イメージの作成
  Set bakimg = m.ImportImage(App.Path & "¥" & "Back333.gif").Tile
  'イメージの合成
  Set img = m.OverlayArray(Array(topimg, orgimg, trnimg, bakimg))
  'コントロールにオブジェクトをセット
  DAControl.Image = img
  DAControl.Start
  'デフォルトを表示するための処理
  Call DAControl_Click
  'フォームを画面８０％にしてセンタリング
  Me.Move Screen.Width * 0.1, Screen.Height * 0.1, _
          Screen.Width * 0.8, Screen.Height * 0.8
End Sub

'--------------------------------------------------
'DAControl_Click : クリックによるトランスフォームの切り替え
'--------------------------------------------------
Private Sub DAControl_Click()
  If progid > 9 Then
    progid = 0
    original.SwitchTo originals(idx)    'イメージの切り替え
    xmax.SwitchTo m.Add(original.BoundingBox.Max.X, gap)
    ymax.SwitchTo m.Add(original.BoundingBox.Max.Y, gap)
    idx = idx + 1
    If idx > UBound(originals) Then idx = 0
  End If
  'タイトルの切り替え
  title.SwitchToString titles(progid)
  'ApplyEffectサブプロシージャへ
  effected.SwitchTo ApplyEffect
  progid = progid + 1
End Sub

'--------------------------------------------------
'ApplyEffect : トランスフォームの適用
'--------------------------------------------------
Function ApplyEffect() As DAImage
  Dim dxt       As Object                  'オブジェクト型
  Dim dxtres    As IDADXTransformResult    'DADXTransformResult
  Dim inputs    As Variant                 '入力イメージ
  Dim progress  As DANumber                'プログレス値
  'トランスフォームの選択 (カウンタ値による分岐)
  Select Case progid
  Case 0          'Pixelate モザイク
    Set dxt = CreateObject("DXImageTransform.Microsoft.Pixelate")
    dxt.MaxSquare = 30
  Case 1          'Fade フェードアウト
    Set dxt = CreateObject("DXImageTransform.Microsoft.Fade")
  Case 2          'Emboss 浮き彫り
    Set dxt = CreateObject("DXImageTransform.Microsoft.CrEmboss")
    dxt.Bias = 0.5
  Case 3          'Engrave 彫刻
    Set dxt =
CreateObject("DXImageTransform.Microsoft.CrEngrave")
    dxt.Bias = 0.5
  Case 4          'Blur ぼかし
    Set dxt = CreateObject("DXImageTransform.Microsoft.CrBlur")
    dxt.PixelRadius = 6
  Case 5          'BasicImage  基本効果 [ミラー]
    Set dxt = CreateObject("DXImageTransform.Microsoft.BasicImage
")
    dxt.Mirror = True
  Case 6          'BasicImage  基本効果 [上下反転]
    Set dxt = CreateObject("DXImageTransform.Microsoft.BasicImage
")
    dxt.Rotation = 2
  Case 7          'BasicImage  基本効果 [インバース]
    Set dxt = CreateObject("DXImageTransform.Microsoft.BasicImage
")
    dxt.Invert = True
  Case 8          'BasicImage  基本効果 [ＸＲａｙ]
    Set dxt = CreateObject("DXImageTransform.Microsoft.BasicImage
")
    dxt.XRay = True
  Case 9          'BasicImage  基本効果 [グレイスケール]
    Set dxt = CreateObject("DXImageTransform.Microsoft.BasicImage
")
    dxt.GrayScale = True
  End Select
  '入力イメージをバリアント配列に格納
  inputs = Array(original)
  'プログレス値 (0.0 ←→ 1.0 を６秒間隔)
  Set progress = m.Sequence(m.Interpolate(0, 1, 3), _
                     m.Interpolate(1, 0, 3)).RepeatForever
  'DirectX Transformの適用
  Set dxtres = m.ApplyDXTransform(dxt, inputs, progress)
  '戻値(トランスフォーム適用後のイメージ)をセット
  Set ApplyEffect = dxtres.OutputBvr
End Function

'--------------------------------------------------
'Form_Resize : コントロールの再配置
'--------------------------------------------------
Private Sub Form_Resize()
  On Error Resume Next
  'コントロールのサイズを画面いっぱいに調整
  DAControl.Move 0, 0, ScaleWidth, ScaleHeight
End Sub
```

《リスト4》WebBrowserコントロールを使う場合のプログラム・リスト

```
Option Explicit

Private Sub Form_Load()
  'フォームをスクリーンの８０％にしてセンタリング
  Move Screen.Width * 0.1, Screen.Height * 0.1, _
       Screen.Width * 0.8, Screen.Height * 0.8
  'WebBrowserコントロールにHTMLを表示
  WebBrowser1.Navigate App.Path & "¥" & "dxt2ds.htm"
End Sub

Private Sub Form_Resize()
  On Error Resume Next
  'サイズ変更にともない、コントロールのサイズを調節
  WebBrowser1.Move 0, 0, ScaleWidth, ScaleHeight
End Sub
```

日本初公開！

DirectX Transform リファレンス

ダイレクトエックス　トランスフォーム

DirectX Transformは非常に数が多いので，誌面の関係上，今回紹介している「単一イメージをもとにする2DのDirectX Transform」に関係するトランスフォームだけをピックアップしています。SDKのリファレンスとあわせて，利用してください。なお，これは筆者が個人的に作成したもので，SDKの英語リファレンス中のマニュアル・バグも勝手に修正しています（笑）。



Gradient グラデーション

2色のグラデーション・イメージを作成する。

ProgID	Module.Class
DXImageTransform.Microsoft.Gradient	DXTMSFTLib.DXTGradientD

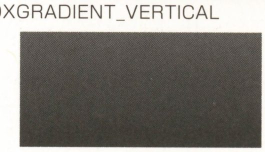
Progress

無効

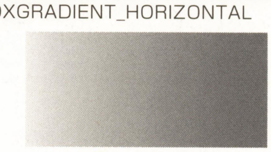
プロパティ	型	説明
GradientType	Long	グラデーションの方向。デフォルトは上から下へ。 0：DXGRADIENT_VERTICAL（上から下へ） 1：DXGRADIENT_HORIZONTAL（左から右へ）
GradientWidth	Long	出力イメージの幅（ピクセル）。 デフォルトは1024。
GradientHeight	Long	出力イメージの高さ（ピクセル）。 デフォルトは768。
StartColorStr	String	上または左の開始色。 "Red","Green"などの文字列で指定する。 デフォルトは"Blue"。
EndColorStr	String	下または右の終了色。 "Red","Green"などの文字列で指定する。 デフォルトは"Black"。

サンプル

DXGRADIENT_VERTICAL



DXGRADIENT_HORIZONTAL



Emboss 浮き彫り

グレースケールの浮き彫り効果（エンボス）をあたえる。明るい部分が凹となる。

ProgID	Module.Class
DXImageTransform.Microsoft.CrEmboss	DXTMSFTLib.CrEmboss

Progress

無効

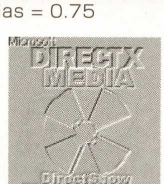
プロパティ	型	説明
Bias	Single	グレイスケールの色調。−1.00〜1.00の範囲で指定する。デフォルトは0.75。 −1.00：黒色が強くなる 1.00：白色が強くなる

サンプル

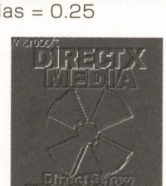
オリジナル



Bias = 0.75



Bias = 0.25



Engrave 彫刻

グレースケールの彫刻効果（エンゲイブ）をあたえる。明るい部分が凸となる。

ProgID	Module.Class
DXImageTransform.Microsoft.CrEngrave	DXTMSFTLib.CrEngrave

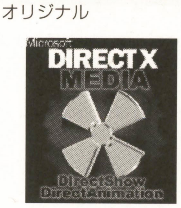
Progress

無効

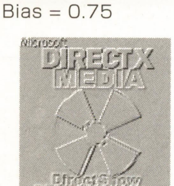
プロパティ	型	説明
Bias	Single	グレイスケールの色調。−1.00〜1.00の範囲で指定する。デフォルトは0.75。 −1.00：黒色が強くなる 1.00：白色が強くなる

サンプル

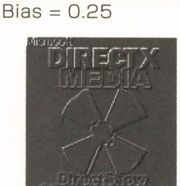
オリジナル



Bias = 0.75



Bias = 0.25



Blur ぼかし

イメージにぼかし効果をあたえる。

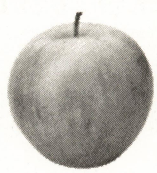
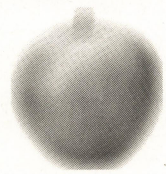
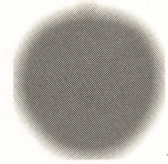
ProgID	Module.Class
DXImageTransform.Microsoft.CrBlur	**DXTMSFTLib.CrBlur**

Progress

無効

プロパティ	型	説明
PixelRadius	Single	ぼかし効果に使用するスプレッド（0.0以上）。 0.0の場合はぼかしなし，30くらいまでが適当。 デフォルトは2.0。
MakeShadow	Boolean	影をあたえるかどうかを指定する。 True ： RGB値に0がセットされる False：（デフォルト）
ShadowOpacity	Single	MakeShadowプロパティがTrueのときに，影の透明度を0.0〜1.0の範囲で指定する。 デフォルトは0.75。

サンプル

オリジナル	PixelRadius = 8	MakeShadow = True
		

Pixelate モザイク

イメージにモザイク処理をあたえる。

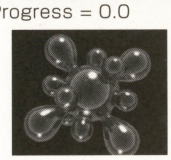
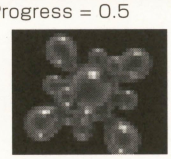
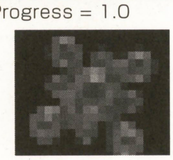
ProgID	Module.Class
DXImageTransform.Microsoft.Pixelate	**DXTMSFTLib.Pixelate**

Progress

0.0：モザイク効果なし
1.0：モザイク最大（MaxSquareで指定されたサイズ）

プロパティ	型	説明
MaxSquare	Long	モザイクの一辺の最大サイズ（ピクセル）。 2〜50までの範囲で，デフォルトは50。 値が大きいほど粗くなる。

サンプル

Progress = 0.0	Progress = 0.5	Progress = 1.0
		



BasicImage 基本効果

回転，ミラー，インバース，透明，グレースケールなどの，数々の基本的な効果をあたえる。

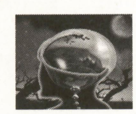
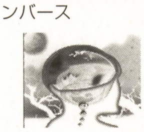
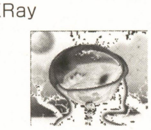
ProgID	Module.Class
DXImageTransform.Microsoft.BasicImage	**DXTMSFTLib.BasicImageEffects**

Progress

無効

プロパティ	型	説明
Rotation	Long	入力イメージに，90度ごとの回転をあたえる。 0：回転なし（デフォルト） 1：時計まわりに90度 2：180度 3：時計まわりに270度
Opacity	Single	透明度で，（0.0〜1.0）で指定する。デフォルトは1.0。
GrayScale	Long (Boolean)	入力イメージを，白黒（グレースケール）にする。 True ：白黒 False ：カラー（デフォルト）
Mirror	Long (Boolean)	イメージを左右反転（ミラー効果）させる。 True ：左右反転する False ：左右反転しない（デフォルト）
Invert	Long (boolean)	RGB値をインバースさせる。 True ：インバースさせる False ：インバースさせない（デフォルト）
XRay	Long (Boolean)	RGBのRとGの平均値で補色。 True ：有効 False ：無効（デフォルト）

サンプル

オリジナル	ミラー	透明度
		
インバース	**グレイスケール**	**XRay**
		

Fade フェード

イメージにフェード・アウト（フェード・イン）の効果をあたえる。

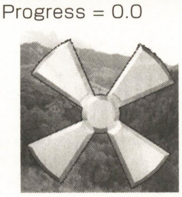
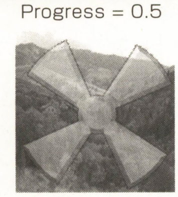
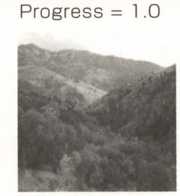
ProgID	Module.Class
DXImageTransform.Microsoft.Fade	**DXTMSFTLib.DXFade**

Progress

0.0：フェード効果なし
1.0：フェードアウト最大（完全に透過する）

プロパティ	型	説明
Overlap	Single	二つの入力イメージがオーバーラップする割合。 0.0〜1.0までの範囲で，デフォルトは1.0。 ※入力イメージが一つの場合は無効
Center	Long (boolean)	二つの入力イメージを，それぞれの中心で合成するかどうか。 True ：中央に揃える（デフォルト） False ：左上に揃える

サンプル

Progress = 0.0	Progress = 0.5	Progress = 1.0
		

プログラミング ニュース スポット

Programming News Spot

プロスポ 1999年8月号　　TEXT ● 石川直人

アメリカでは，アメリカ政府 対ハッカー軍団（?）の戦いが繰り広げられているようですね。政府関係のWebサイトが，軒並みハッキングの被害に会い，FBIのサイトまでも一時閉鎖に追い込まれているようです。このままいくと，やっぱり国防総省のコンピュータがハッキングされて，バーチャル核戦争が起こって世界が滅んでしまうんでしょうか？（参考文献：ウォーゲーム） それでは，これが期せずして最終回となるかもしれない，今月のニュースをどうぞ。

新技術

MP3よりも高性能？ Windows Media Technologies 4.0β

『Windows Media Technologies 4.0』（以下WMT4と略）とは，マイクロソフトが提唱するマルチメディア・ストリーム・フォーマット“ASF”を作成するためのツールです。

ネットワークを介してデータを配布する際，重要となるのはそのデータ転送速度です。CD-ROMやハードディスクからデータを読み込む場合とちがい，ネットワークを使ったデータ転送には，十分に時間がかかることを考慮に入れておかなければなりません。

そのため，まとめてデータを読み込んで取り扱うだけでなく，「じょじょにデータを読み込んでいきつつ，途中まで読み込んだデータをそれなりに活用する」というデータの取り扱い方法も重要になってきます。そのようなネットワークを介した配布形態を考慮したデータのことを，“ストリーム・データ”などと呼びます【stream：流れ】。

RealNetworks社の『RealAudio』や『RealVideo』などが，ストリーム・データとしては有名でしょう。巨大なデータとなりがちなオーディオやビデオのデータを，ネットワーク経由でダウンロードしながら再生することができるデータ形式です。

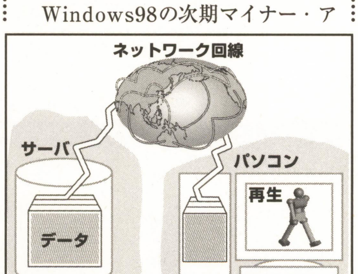
WMT4でもっとも注目されているのは，話題のオーディオ圧縮フォーマット“MP3”に対抗できるといわれている，マイクロソフト独自のオーディオ圧縮規格“MS Audio”でしょう。アナログ・モデムの転送速度でもFMステレオと同等，さらにデジタル64kbpsという転送速度で，CDクオリティの音質を再現することができるといわれています（通常のMP3データの半分の速度でOKということ）。

また，WMT4は低い転送速度に強い，ネットワーク配布に適したビデオ圧縮フォーマット“MPEG4”もサポートしています。こちらも，ネットワークによって配布されるビデオデータのクオリティが，従来よりも格段に高まることが期待されています。

ネットワーク配信によるオーディオ，ビデオの流通において，著作権の問題は避けて通れません。WMT4では，この問題がクリアされていることも特徴の一つです。

WMT4の日本語β版は，マイクロソフトのWebサイトからダウンロードして利用することが可能です。興味を持った人は，実際にためしてみてはいかがでしょう。

●http://www.microsoft.com/japan/windows/windowsmedia/



▲ストリーム・データは，データの一部からでも有意な内容を再現できるような構造になっている

ニュース

Windows98の次期バージョンは Comsumer Windows in 2000？

Windows98の次期マイナー・アップデート・バージョン『Windows 98 Second Edition』日本語版が，ついに正式発表されました。その概要は，すでにアナウンスされていたものとさして変わっていません。

- **2000年問題対応をはじめとするさまざまなバグ・フィックス**
- **インターネットへの接続を複数のマシンで共有するインターネット共有機能**
- **『DirectX 6.1』や『Internet Explorer 5.0』など最新モジュールの標準化**
- **IEEE1394やUSBなどの周辺機器へのサポート強化**

上記が，主なアップデート・ポイントです。ちなみにWindows98 Second Edition自体は，有料で販売される製品です（アップグレード版と普通の製品版がある）。バグ・フィックス部分（『Windows98 Service Pack 1』となる）については，Webサイトや雑誌付録CD-ROMなどを通して，無料で配布されます。

さらにもう一つのニュースとして，その発表の席で次期Windows98メジャー・アップデート・バージョンの情報が一部公開されました。発表された仮名称は，その名も『Comsumer Windows in 2000』。

「何だかパッとしない名前だなぁ」と思ったのは，私だけでしょうか。

新技術

インテルCPUが新しい世代へ IA-64アーキテクチャが公開

現在Windows系パソコンで使われているCPUは，いわゆる“インテル系CPU”が主流です。AMDやCyrixなどからもCPUが発売されていますが，それらはすべてインテルCPUの互換製品となっています。

現在のインテル系CPUは，32ビットCPUとして最初に発表された『i386』に採用された，“IA-32”と呼ばれる32ビット命令セットをサポートしてきました。以降発表された『i486』『Pentium』『Pentium Pro』などのCPUは，すべて同じアーキテクチャのもとに作られてきたのです。MMXやSIMD拡張命令など，付加命令としての機能拡張はありましたが，CPUのコアの部分に関しては，基本的にi386から変わっていません。

しかし，インテルはついにまったく新しいアーキテクチャとなる，64ビット命令セット“IA-64”について正式に情報を公開しました。IA-64プロセッサの主な特徴は，以下のとおりです。

- **256以上の内部汎用レジスタ**
- **84ビット浮動小数点を扱う128の浮動小数点レジスタ**
- **64ビット・メモリ・アドレッシング**
- **MMXおよびSIMD拡張命令もサポート**
- **32ビットPentiumおよびHewlett-Packard社のCPU『HP PA-RISCMAX2』命令とのフルの互換性**

その第一段として，“Merced”というコードネームのCPUが，数か月以内に登場することを発表しています。IA-64プロセッサの主用途はサーバマシンなどで，一般向けのパソコンに降りてくるのはまだ先のことだと思います。しかし，コンピュータ業界の進歩は早く，もしかしたら来年にも市販のパソコンに搭載されてくるかもしれません。

現在のOSでは，その能力を十分に引きだすことができないとされるIA-64プロセッサですが，それでも現在の最速CPUであるPentiumⅢよりは高速になるといわれています。

IA-64プロセッサについてくわしい情報が知りたい人は，下記Webサイトへどうぞ。

●http://developer.intel.com/design/ia64/

プログラマー＆クリエイターへの登竜門

BM特選 投稿プログラムコーナー

Visual Basic
VB Script ＋ Direct X
Delphi
QBasic
MSX-BASIC
PC-98 N88-BASIC(86)
サターンBASIC
FX-890P BASIC



本コーナーは，さまざまな言語に対応したプログラミング学習と創作をテーマに，読者からの投稿作品で成り立っています。これから，プログラミングを勉強しようというみなさんや，プロのプログラマー／クリエイターを目指そうというみなさんにとって役立つ情報が満載です。手近にあるパソコンに入力して，お楽しみください。

それぞれの記事にはプログラムを入力／実行するときの注意点やプログラムの内容，改造方法などが紹介されていますので，よく読んでください。また，“CHECKER FLAG”というコラムがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムに対し批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキビシイことも言っていますが，自分でプログラムを作ったり，これから投稿しようとしている人にとっては，とても参考になるでしょう。

プログラム投稿者へのお願い

自分の作ったプログラムを投稿しようという人はつぎのきまりを守って応募してください。

①プログラム（作品）ファイル ②プログラムの説明，住所・氏名・年令・職業（学校名）・電話番号（連絡のつく時間も）を書いた原稿のテキスト・ファイルをフロッピーディスクにセーブし（プリンタで打ち出した原稿も同封のこと），お送りください。

プログラムの説明には，①内容 ②使いかた・遊びかた ③操作方法 ④プログラムのしくみ（変数表やフローチャートも）⑤プログラムの具体的入力方法，注意点 ⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点 ⑦使用機種名 ⑧言語（バージョン，モードなども）などを書きます。

注1）プログラムは必ずチェックし，ミスを防ぐために同じものを2〜3入れてもらえば安心です。

注2）プログラムの説明は，テキスト・ファイルをフロッピーディスクにセーブし，念のためプリンタで打ち出したものも同封することが基本ですが，手書き原稿でも受け付けます。その際，できるだけていねいに，マス目のある用紙を使用してください。

注3）フロッピーディスクのラベル，封筒の裏面にもプログラム名（ファイル名も），原稿ファイル名，住所，氏名，電話番号を必ず記入してください。

内容はオリジナルのもので，未発表のものに限ります。もし，参考にした記事や本がありましたら，書名，号数，記事名，筆者名，記事のタイトルなども明記しておいてください。

お送りいただいたディスクはお返しできませんので，あらかじめバックアップをとっておいてください。

掲載されたプログラムに対しては，規定の原稿料をお支払いし，掲載誌をお送りいたします。　**編集部**

★本誌とじ込みの愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

あて先：〒141-8715東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社マイコンBASICマガジン「特選プログラム・コーナー」係

★ここに掲載されているプログラムは，ベーマガ・ホームページからもダウンロードできます。また，ホームページからの投稿も受け付けています。

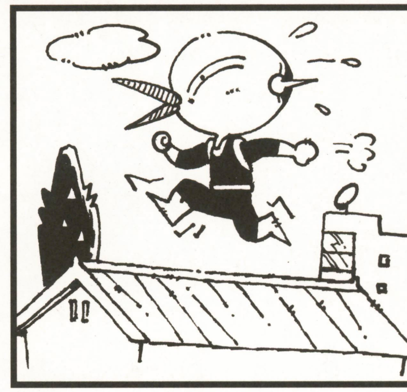
URL=http://www.basicmagazine.net/

Windows95/98(VisualBasic V6.0)用

ジャンプしながら進む横スクロール・ゲーム

逃亡（とうぼう）

加藤　伸幸（16歳）



ストーリー

宇宙警察が追いかけてきた！！　屋根に跳び移りながら逃げるんだ！！

ルール

屋根の高さより下に行くと，落ちて，宇宙警察に捕まってしまいます。

何かキーを押すと，ジャンプします。最初は3段ジャンプまでできます（ジャンプ中にキーを押す)。そのうち，最大ジャンプ数が増えていきます。徐々に速くなっていきます。

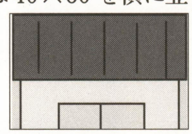
あんまり きわどい所には乗れません。

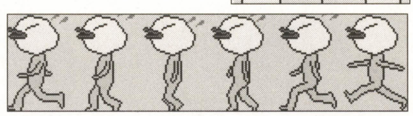
仕組み

人はピクチャーボックスで，家はBitblt関数で動かしています。

絵

家は96×64，人は40×60を横に並べて描いてください。





改造のアドバイス

後ろからミサイルが飛んでくるのはどうでしょう？

苦労した点

初めて投稿します。よろしくお願いします。ＶＢ買ったのは10日くらい前なのですが，ラーニングエディションを買ったら，なんと説明書がなくて・・・。

《第1表》変数表

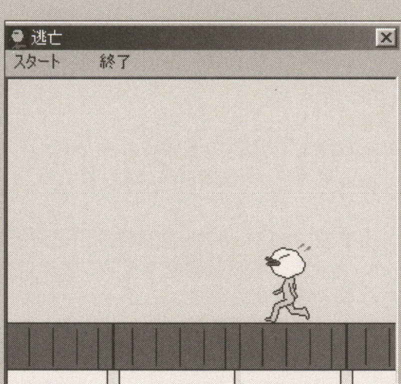
kj	キーボードの状態
hj,hjp	人の状態(アニメーション(?))
mdata(120)	マップ
high	高さ
speed	上へのスピード
kasoku	上への加速度
x	x座標
jump	現在のジャンプ数
mjump	最大ジャンプ数
death	墜落判定
stage	ステージ

N88-Basicや，Turbo-C/C++みたいなのだろうと思ってたら，全然違うし・・・。

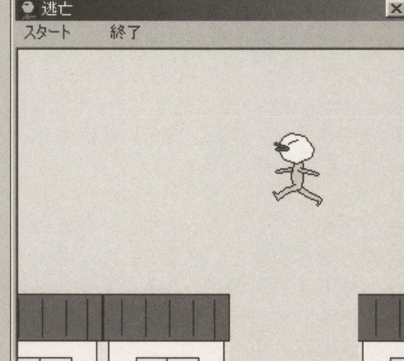
立ち読みさせていただいた本屋さん，ごめんなさい。でも，過去のベーマガがすごく役立ちました。捨てなくてよかった。

★参考にしたもの

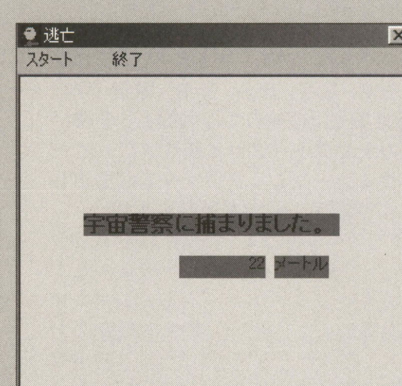
・過去のベーマガ



《写真1》屋根の上を渡って逃げ回れ



《写真2》穴の上はジャンプで跳び越えるのだ



《写真3》穴に落ちると宇宙警察に捕まってしまう

《OVER FLOW》「夏」といえば，海？山？それとも？…思いっきり遊べる季節がやってきました！夏休みの計画はもう決まりましたか？なにか面白いことがあったら，OF宛にお便りくださいね！…それでは，今月もOFコーナー，お楽しみください〜（決まり文句）。

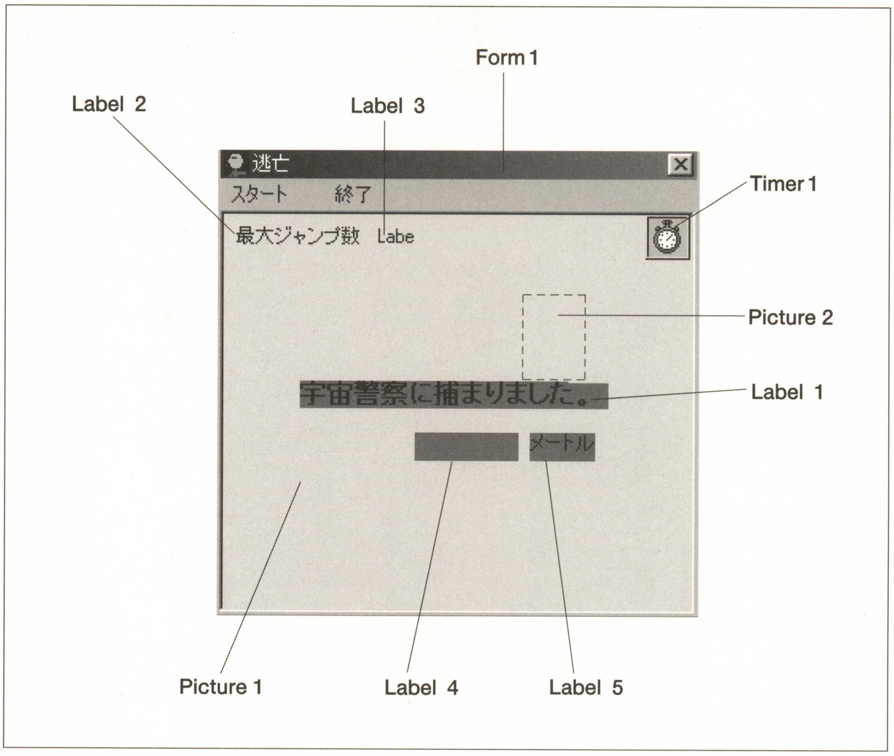
CHECKER FLAG

影：VBでは久しぶりのスクロール・ゲームだなぁ。比較的スムーズなスクロールだゾ。
Dr.D：VBではアクション系のゲームが少ないから，こういった感じのゲームも投稿が増えていくといいのぉ。
編：ですが，ゲームとしてはもう一押しほしいですね。ただ，ジャンプして進んでいくだけでは，すぐに飽きてしまいます。タイム制の導入や変わった形の障害なんかがあるだけでも変わってくると思うのですが…。



by 猿ともこ

評…ウサギとおんなじ名前なの？（つぐ美）



《第1図》Formの配置図

《第2表》メニューの設定

ｷｬﾌﾟｼｮﾝ(P)	名前(M)	ｲﾝﾃﾞｯｸｽ(X)	ﾍﾙﾌﾟｺﾝﾃｷｽﾄ番号(H)	ｼｮｰﾄｶｯﾄ(S)	ﾈｺﾞｼｴｰﾄ位置(O)	ﾁｪｯｸ(C)	有効(E)	表示(V)	ｳｲﾝﾄﾞｳﾘｽﾄ(W)
スタート	start		0	（なし）	0 ―なし		○	○	
終了	endu		0	（なし）	0 ―なし		○	○	

《第3表》プロパティ表

フォームの設定	
Name	Form1
AutoRedraw	TRUE
Caption	逃亡
Height	4425
Left	2760
MaxButton	FALSE
MinButton	FALSE
ScaleHeight	249
ScaleMode	3-ピクセル
ScaleWidth	298
StartUpPosition	0-手動
Top	1920
Width	4590
ラベルの設定	
Name	Label1
BackColor	&H000000FF&
Caption	宇宙警察に捕まりました。
Height	17
Left	48
TabIndex	2
Top	104
Visible	FALSE
Width	193
Name	Label2
BackColor	&H00FFFF00&
Caption	最大ジャンプ数
Height	17
Left	8
TabIndex	3
Top	8
Visible	FALSE
Width	81
Name	Label3
BackColor	&H00FFFF00&
Caption	Label3
Height	17
Left	96
TabIndex	4
Top	8
Visible	FALSE
Width	25
Name	Label4
Alignment	1-右揃え
BackColor	&H000000FF&
Caption	
Height	17
Left	120
TabIndex	5
Top	136
Visible	FALSE
Width	65
Name	Label5
BackColor	H&000000FF&
Caption	メートル
Height	17
Left	192
TabIndex	6
Top	136
Visible	FALSE
Width	41
ピクチャボックスの設定	
Name	Picture1
BackColor	&H00FFFF00&
Fill Color	&H000000FF&
Fill Style	0-塗りつぶし
Height	249
Left	0
ScaleHeight	245
ScaleMode	3-ﾋﾟｸｾﾙ
ScaleWidth	293
TabIndex	0
Top	0
Width	297
Name	Picture2
BackColor	&H00FFFF00&
BorderStyle	0-なし
Height	65
Left	216
ScaleHeight	65
ScaleMode	3-ﾋﾟｸｾﾙ
ScaleWidth	41
TabIndex	1
Top	40
Width	41
タイマの設定	
Name	Timer1
Enabled	FALSE
Interval	80
Left	264
Top	0

『逃亡』のプログラム・リスト

```
Private Declare Function BitBlt Lib "Gdi32" (ByVal hDestDC As L
ong, ByVal nXDest As Long, ByVal nYDest As Long, ByVal nWidth A
s Long, ByVal nHeight As Long, ByVal hSrcDC&, ByVal nSrcX As Lo
ng, ByVal nSrcY As Long, ByVal dwRop As Long) As Long
Dim i, j
Dim mdata(120), kj, hj, hjp
Dim human As Picture, house As Picture
Dim high, speed, kasoku, x, jump, mjump, death, stage
Private Sub Form_Load()
    Set human = LoadPicture("hito.bmp")
    Set house = LoadPicture("house.bmp")
End Sub
Private Sub endu_Click()
    End
End Sub
Private Sub start_Click()
    x = 0
    high = 100
```

★特選プログラム，イラスト，OF，マジックボックス。どれをメインにして投稿するか迷ってます。どれにしよう……。（青森県南津軽郡・てぃこく20歳）……【影：それはもう，男なら全部。編：どれにしようかって悩んでるのに…。影：どんなことにも，全力で取り組もう！】

```
    speed = 0
    kasoku = 0
    mjump = 3
    jump = 0
    hj = 0: hjp = 1
    death = 0
    stage = 0

    Randomize
    Picture1.Cls
    map

    For i = 0 To 9
        mdata(i) = 1
        mdata(i + 110) = 1
    Next i

    Timer1.Enabled = True
    Form1.KeyPreview = True
    Picture2.Left = 192
    Label1.Visible = False
    Label4.Visible = False
    Label5.Visible = False
    For x = 0 To 40
        BitBlt Picture1.hDC, 16, 185, 293, 64, Picture1.hDC, 0,
 185, &HCC0020
        Picture1.PaintPicture house, 0, 185, 16, 64, (5 - (x Mo
d 6)) * 16, 0, 16, 64
    Next x
End Sub
Private Sub timer1_timer()
'x 座標
    x = x + 1
    BitBlt Picture1.hDC, 16, 185, 293, 64, Picture1.hDC, 0, 185
, &HCC0020

    If mdata(x ¥ 6) = 1 Then
        Picture1.PaintPicture house, 0, 185, 16, 64, (5 - (x Mo
d 6)) * 16, 0, 16, 64
    Else
        Picture1.Line (0, 185)-(16, 249), RGB(0, 256, 256), BF
    End If

'y 座標
    kasoku = kasoku - 1
    speed = speed + kasoku
    high = high + speed

    '落ち判定
        If mdata((x - 13) ¥ 6) = 0 And high <= 0 Then
            If x Mod 6 <> 5 Or mdata((x - 13) ¥ 6 + 1) = 0 Then
                death = 1
                Form1.KeyPreview = False
            End If
        End If

    If high < 0 And death = 0 Then high = 0: speed = 0: kasoku
= 0: jump = 0
    If high = 0 Then
        hj = hj + hjp
        If hj = 0 Or hj = 4 Then hjp = hjp * -1
        Picture2.PaintPicture human, 0, 5, 40, 60, hj * 40, 0,
40, 60
    Else
        Picture2.PaintPicture human, 0, 5, 40, 60, 200, 0, 40,
60
    End If
    Picture2.Top = 120 - high

'死亡
    If high < -200 Then
        Timer1.Enabled = False
        Label2.Visible = False
        Label3.Visible = False
        For i = 0 To 2000
            Picture1.Circle (Rnd * 290, Rnd * 241), Rnd * 9, RG
B(256, 0, 0)
        Next i
        Label1.Visible = True
        Label5.Visible = True
        Label4.Caption = stage * 600 + x - 60
        Label4.Visible = True
    End If
'次のステージ
    If x > 700 Then
        stage = stage + 1
        mjump = 3 + Int(stage / 2)
        If 80 - (stage * 5) <= 0 Then
            Timer1.Interval = 1
        Else
            Timer1.Interval = 80 - (stage * 5)
        End If
        x = x - 670

        map
        Label2.Visible = True
        Label3.Caption = Int(mjump)
        Label3.Visible = True
    End If
    If x = 60 Then
        Label2.Visible = False
        Label3.Visible = False
    End If
End Sub
Private Sub Form_KeyDown(keycode As Integer, shift As Integer)
    If kj = 0 And jump < mjump Then
        speed = 20
        kasoku = 0
        jump = jump + 1
    End If
    kj = 1
End Sub
Private Sub Form_KeyUp(keycode As Integer, shift As Integer)
    kj = 0
End Sub
Private Sub map()
re:
        For i = 10 To 109
            mdata(i) = Int(Rnd * 2)
            If mdata(i) = 1 Then i = i + 1
        Next
        j = 0
        For i = 10 To 109
            If mdata(i) = 0 Then j = j + 1
            If mdata(i) = 1 Then j = 0
            If j >= 5 + Int(stage / 2) Then GoTo re
        Next
End Sub
```

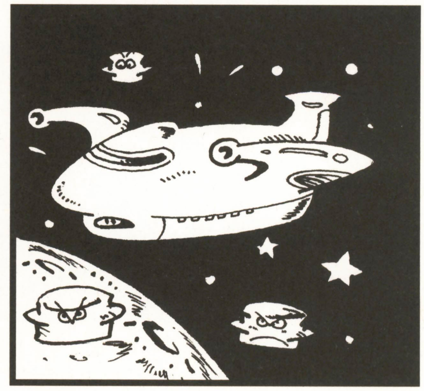

★みんなで「金欠に悩む男の会」っていうのを作りません？（三重県亀山市・ten-cho14歳）……【**影**：それで金欠が改善されるなら入ってもいいかも。**編**：他力本願じゃ何も解決しませんよ。**影**：編君入る？**編**：間に合ってます。**影**：ふむ，つぐ美ちゃ…。**つぐ美**：きっ(-_-メ)。】

Windows95/98(Visual Basic V5.0)用

迫りくる障害を避け続けろ

Strange Zone

ストレンジ　ゾーン



ていこく（20歳）

プログラムの内容

この「Strange Zone」は，簡単に言えば，「縦スクロール障害物回避耐久ゲーム」です。

つまり，ひたすら障害物を避け続けるというミニゲームです。

ストーリー

ふと，俺はコックピットからの景色の異常さに気づいた。俺の愛機「ブルートリフォース」はとんでもない方向に進んでいたようだ。うわさで聞いている「ストレンジゾーン」に踏み込んでしまったようだ。ここに来たが最後，生還できたものは誰もいないという。

こんなとこで死ねるか。俺とブルートリフォースは，ここを墓地にした覚えはない。エンジンを全開にして，この空間からの脱出をしなければ，な。

登場物体

・ブルートリフォース（青い三角形）

全長7ｍ，全幅2ｍ，高さ2ｍの流線型の宇宙飛行型戦闘機。定員は2名。宇宙空間上に無数に浮かぶダークマターを自動で取り込み，燃料「ニトロ大吟醸」に変換する装置を搭載しているため，燃料切れを起こすことはない。最高スピードはマッハ約6.2(7680km/h)。

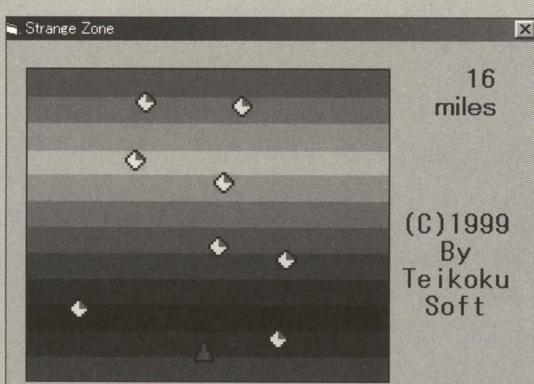
・バレット（黄色い物体）

一辺が５ｍの巨大な浮遊型機雷。その破壊力は惑星３個分とも言われている。装甲が薄いのが特徴で，ちょっとでも衝撃を与えるとすぐに爆破する。「ストレンジゾーン」周辺でかつて宇宙規模の大戦争が起き，バレットはそのときに大量にばらまかれたものと思われる。

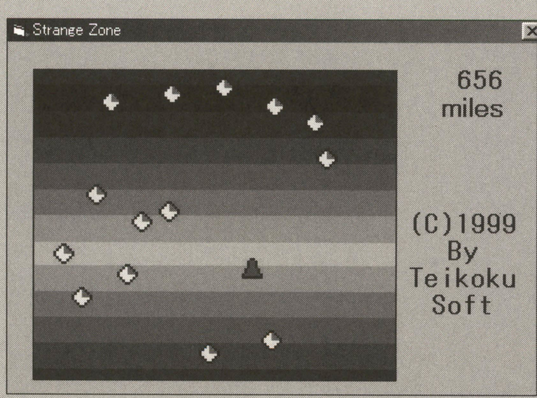
プログラムの入力方法

むちゃくちゃなストーリーとキャラ紹介でしたね。ここから少しまじめに。

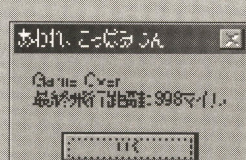
このプログラムは「VisualBasic5.0」で作成しました。プログラミングに慣れていない方は次の方法で進めましょ



《写真１》跳ね返ってくる障害に当たったらアウト！



《写真２》障害が増えてくるとけっこう面白くなる



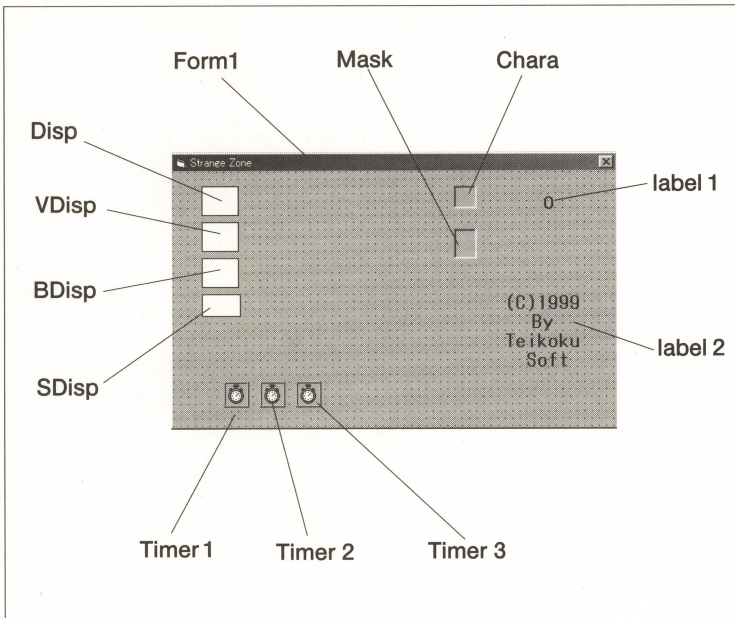
《写真３》ゲーム・オーバー後は飛行距離が表示される。１マイルは約1.6kmだゾ

CHECKER FLAG

影：基本は弾よけゲームだね。先に進んで障害が増えてくると，面白味が増してくるなぁ。

Dr.D：まあ，無難な感じのゲームじゃな。ただ，少しスピード感に欠ける感じじゃな。背景のスクロールを速くするなど，もう少し工夫してスピード感をだしてほしいのぉ。

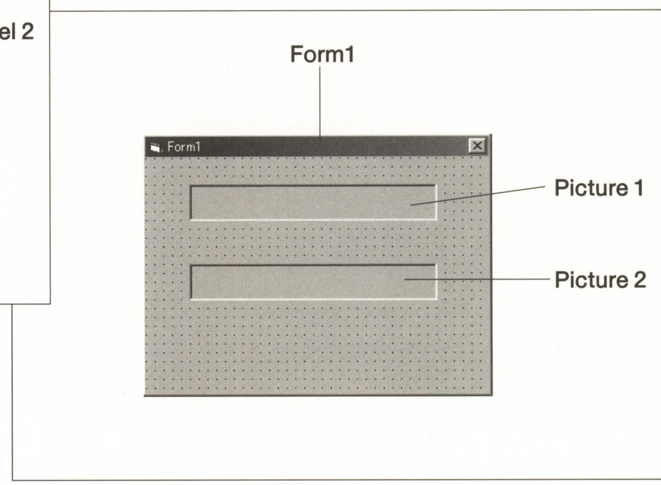
★付録のCMMで，少しコンピュータ・ミュージックに興味がわいてきた今日このごろ…。（東京都中央区・**マヂけん17歳**）……【**影**：ふっふっふ。君は私の策略に見事にハマっている！そのうち，ムック版CMMも買いたくなるに違いない。**編**：私のって…影さんCMMのほうは……。】



《第1図》Stzoneのフォーム

《第1表》変数表

Mx(n),My(n)………	バレットの現在のX座標、Y座標（0<=n<=63）
Ax(n),Ay(n)…………	バレットのX増分値、Y増分値(0<=n<=63)
Px,Py……………………	ブルートリフォースのX座標、Y座標
Sc　…………………	スコア（走行距離）
Ball ………………	画面上に出ているバレットの数
i, j……………………	ループ用
その他 ………………	汎用



《第2図》Stchrのフォーム

う。

あらかじめ，フォームやオブジェクトの名前を設定し，それぞれのScaleModeプロパティは「3ーピクセル」に設定してください。それ以外のプロパティはプログラム中で設定するので，適当に配置してもかまいません。

（1）VB5（あるいはVB4）を起動します。

（2）まず，キャラクターメイキング・プログラム（**リスト1**）を打ち込み，フォーム名を「frmSTC.Frm」，プロジェクト名を「stchr.vbp」として保存します。

（3）新規にプロジェクトを起動し，メイン・プログラム（**リスト2**）を打ち込み，フォーム名を「frmSTZ.Frm」，プロジェクト名を「stzone.vbp」として，キャラクターメイキング・プログラムと同じディレクトリに保存します。

（4）「メモ帳」などのテキスト・エディタを起動し，キャラクター・データ・プログラム（**リスト3**）を打ち込み，ファイル名を「StzPic.txt」として，先の二つのプログラムと同じディレクトリに保存します。

遊ぶまえに

まず，キャラクターメイキング・プログラムを読み込みます。そして実行すると，キャラクター用ビットマップとして「stz.bmp」が，キャラクターの抜き型用ビットマップとして，「stz_m.bmp」が同じディレクトリ内に作成されます。

それから，メイン・プログラムを読み出し実行してください。

「stz.bmp」と「stz_m.bmp」が残っている限り，次回以降はメイン・プログラムから実行してかまいません。

遊びかた

まず，心の準備はできましたか？　できたら，[OK］ボタンを押してください。すぐにゲームが始まります。

自機のブルートリフォース（青い三角形）はテンキーの[8][4][6][2]，およびカーソル・キーで，上下左右に動かします。

それで，ひたすらバレット（黄色い，回転している？ 弾のようなもの）をかわし続けてください。かわし続けると得点がどんどん増えていき，100点ごとにバレットが増えていきます。

当然のことながら，バレットと衝突すると，コッパみじんでゲーム・オーバーです。

なお，2500点取れば，クリアとなります。

制作後記

メイン・プログラムのほうにコメントを書いておきました。プログラムを見ればだいたいわかると思います。

今回は，簡易スプライトとでもいうようなものを使用してみました。

utChr，ChkChr関数がスプライト関係の関数で，Sp_で始まる配列変数がスプライトのデータ用変数です。この二つの関数のおかげで，たくさんのキャラが動き回っても，ちっともちらつきません(うちのパソコンの場合は。他の人の場合はどうかわからないですけど，多分大丈夫でしょう)。

ChkChr関数によるキャラの表示の方法は次のとおりです。

①背景だけが描かれているピクチャボックス（BDisp）から準備用ピクチャボックス（VDisp）に背景をそのまま転送する。

②キャラをVDispに次々と描画させる。

③VDispから画面表示用ピクチャボックス（Disp）に画像をそのまま転送する。

画面表示関係のピクチャボックスとして，SDispがありますが，これはスクロール用です。PutChr，ChkChr関

★ペンキ塗り立てのベンチに座り，立ち上がっておしりを見る。「ベンチマークテスト」!!（群馬県高崎市・巽 洋平20歳）……【**影**：自らを犠牲にしながらもカンペキな結果を求めるその心意気!! **編**：よくわからないです（汗)。だいたいそんなことしたら塗り直さないと…。】

数の使いかたについては，プログラム・リストをご覧ください。

インターネットにホームページを開設してはや10か月です。

URLは，http://www.jomon.ne.jp/~ymd3106/です。興味のある方は一度来て見てください。

《第2表》Stchrのプロパティ表

フォームの設定	
Name	Form1
BorderStyle	3-固定ダイアログ
Height	3570
MaxButton	FALSE
MinButton	FALSE
ScaleHeight	213
ScaleMode	3-ピクセル
ScaleWidth	312
ShowInTaskbar	FALSE
Top	0
Width	4770
ピクチャボックスの設定	
Name	Picture(1～2)
Height	33
Left	40
ScaleHeight	29
ScaleMode	3-ピクセル
ScaleWidth	221
Width	225
Name	Picture1
TabIndex	0
Top	24
Name	Picture2
TabIndex	1
Top	96

《第3表》Stzoneのプロパティ表

フォームの設定	
Name	Form1
BorderStyle	3-固定ダイアログ
Caption	strange zone
Height	4590
KeyPreview	TRUE
MaxButton	FALSE
MinButton	FALSE
ScaleHeight	281
ScaleMode	3-ピクセル
ScaleWidth	491
ShoeInTaskbar	FALSE
Top	0
Width	7455
ラベルの設定	
Name	Label1
Alignment	1-右揃え
Caption	0
Height	41
Left	352
TabIndex	6
Top	24
Width	73
Name	Label2
Alignment	2-中央揃え
BackStyle	0-透明
Caption	(C) 1999 By Teikoku Soft
Height	97
Left	368
TabIndex	7
Top	136
Width	97
ピクチャボックスの設定	
Name	Bdisp
Appearance	0-フラット
BackColor	&H80000005&
ForeColor	&H80000008&
Height	33
Left	32
ScaleHeight	465
ScaleWidth	585
TabIndex	4
Top	96
Visible	FALSE
Width	41
Name	chara
AutoRedraw	TRUE
AutoSize	TRUE
Height	25
Left	312
ScaleHeight	21
ScaleMode	3-ピクセル
ScaleWidth	21
TabIndex	1
Top	16
Visible	FALSE
Width	25
Name	Disp
Appearance	0-フラット
AutoRedraw	TRUE
BackColor	&H80000005&
ForeColor	&H80000008&
Height	33
Left	32
ScaleHeight	31
ScaleMode	3-ピクセル
ScaleWidth	39
TabIndex	0
Top	16
Width	41
Name	Mask
AutoRedraw	TRUE
AutoSize	TRUE
Height	33
Left	312
ScaleHeight	29
ScaleMode	3-ピクセル
ScaleWidth	21
TabIndex	2
Top	64
Visible	FALSE
Width	25
Name	Sdisp
Appearance	0-フラット
AutoSize	TRUE
BackColor	&H80000005&
ForeColor	&H80000008&
Height	25
Left	32
ScaleHeight	23
ScaleMode	3-ピクセル
ScaleWidth	41
TabIndex	5
Top	136
Visible	FALSE
Width	43
Name	Vdisp
Appearance	0-フラット
AutoRedraw	TRUE
BackColor	&H80000005&
ForeColor	&H80000008&
Height	33
Left	32
ScaleHeight	465
ScaleWidth	585
TabIndex	3
Top	56
Visible	FALSE
Width	41
タイマーの設定	
Name	Timer1
Enabled	FALSE
Interval	75
Left	56
Top	232
Name	Timer2
Interval	20
Left	96
Top	232
Name	Timer3
Interval	20
Left	136
Top	232

《リスト1》『Strange Zone』のキャラクター作成プログラム・リスト(Stchr)

```
Option Explicit
Dim Twip_X, Twip_Y, fnum

Private Sub Form_Load()
Dim x, y, c, t, dat$

  Twip_X = Screen.TwipsPerPixelX
  Twip_Y = Screen.TwipsPerPixelY
  With Form1
    .Width = 160 * Twip_X
    .Height = 96 * Twip_Y
    .Caption = "Character Making"
  End With
  With Picture1
    .Left = 8
    .Top = 8
    .Width = 96
    .Height = 16
    .BorderStyle = 0
    .AutoRedraw = True
  End With
  With Picture2
    .Left = 8
    .Top = 32
    .Width = 96
    .Height = 16
    .BorderStyle = 0
    .AutoRedraw = True
  End With
  '
  fnum = FreeFile()
  Open MyForm & "StzPic.txt" For Input As #fnum
  For y = 0 To 7
    For c = 0 To 5
    Input #fnum, dat$
      For x = 0 To 7
        t = Val("&H" & Mid$(dat$, x + 1, 1))
        Picture1.Line (x * 2 + c * 16, y * 2)-Step(1, 1), QBColor(t), BF
        If t = 15 Then t = 0 Else t = 15
        Picture2.Line (x * 2 + c * 16, y * 2)-Step(1, 1), QBColor(t), BF
      Next x
    Next c
  Next y
  Close #fnum
  MsgBox "キャラの画像データを「stz.bmp」、マスクデータを「stz_m.bmp」に保存します。", vbOKOnly + vbExclamation, "画像保存"
  SavePicture Picture1.Image, MyForm & "stz.bmp"
  SavePicture Picture2.Image, MyForm & "stz_m.bmp"
  MsgBox "保存が完了しました。", vbOKOnly, "完了"
  End
End Sub

Private Function MyForm()
  MyForm = App.Path
  If Right$(MyForm, 1) <> "¥" Then MyForm = MyForm & "¥"
End Function
```

《リスト2》『Strange Zone』のメイン・プログラム・リスト（Stzone）

```
Option Explicit

Private Declare Function BitBlt Lib "gdi32" ( _
ByVal hDC As Long, ByVal x As Long, ByVal y As Long, _
ByVal w As Long, ByVal h As Long, _
ByVal hSrcDC As Long, ByVal xSrc As Long, ByVal ySrc As Long, _
ByVal ROP As Long) As Long

Const SRCCOPY = &HCC0020
Const SRCAND = &H8800C6
Const SrcPaint = &HEE0086

Dim Sp_Flag(255) As Byte, Sp_Chr(255) As Integer
Dim Sp_Xpos(255) As Integer, Sp_Ypos(255) As Integer
Dim Mx(63), My(63), Ax(63), Ay(63), Sy, p
Dim Sc, Ball, Px, Py

'自機の移動判定
Private Sub Form_KeyDown(KeyCode As Integer, Shift As Integer)
Dim vx, vy
  vx = ((KeyCode = 37 Or KeyCode = 100) - (KeyCode = 39 Or KeyCode = 102)) * 8
  vy = ((KeyCode = 38 Or KeyCode = 104) - (KeyCode = 40 Or KeyCode = 98)) * 8
  If Px + vx < 0 Or Px + vx > 264 Then vx = 0
  If Py + vy < 0 Or Py + vy > 224 Then vy = 0
  Px = Px + vx: Py = Py + vy
  PutChr 255, 4, Px, Py
End Sub

'初期設定（フォームやオブジェクトのサイズ決定など）
Private Sub Form_Load()
Dim i, j, c
  Randomize
  With Form1
```

★「たれぱんだ」と「影さんだ！」は割と似ている。（東京都町田市・ぴんくまっぴー26歳）……【つぐ美：「かげさんだ！」影：なんだよ！私はたれてないぞっ!! つぐ美：「かげさんだぁ」影：たれてない，たれてない…。つぐ美：「かげさんだぁ～」（気に入った）影：……。】

```
    .Width = 420 * Screen.TwipsPerPixelX
    .Height = 300 * Screen.TwipsPerPixelY
  End With
  With Disp
    .Width = 280
    .Height = 240
    .AutoRedraw = True
    .Left = 20
    .Top = 20
  End With
  With VDisp
    .Width = Disp.Width
    .Height = Disp.Height
    .AutoRedraw = True
  End With
  With BDisp
    .Width = Disp.Width
    .Height = Disp.Height
    .AutoRedraw = True
  End With
  With SDisp
    .Width = Disp.Width
    .Height = Disp.Height + 8
    .AutoRedraw = True
  End With
  With Label1
    .Top = 16
    .Left = 320
    .Width = 64
    .Height = 64
    .FontSize = 16
    .FontBold = True
    .Caption = "0"
  End With
  With Label2
    .Top = 128
    .Left = 304
    .Width = 96
    .Height = 128
    .FontSize = 16
    .FontBold = True
    .Caption = "(C)1999" & Chr(13) & "By" & Chr(13) & _
    "Teikoku" & Chr(13) & "Soft"
  End With
  Set Chara.Picture = LoadPicture(MyForm & "stz.bmp")
  Set Mask.Picture = LoadPicture(MyForm & "stz_m.bmp")
'決戦前夜（ゲームスタート直前）
  MsgBox "［OK］ボタンを押すといきなり始まるので、注意してね。", vbOKOnly, "準備
はいいかな？"
  Sc = 0: Ball = 8: Px = 128: Py = 208
  PutChr 255, 4, Px, Py
'背景の描画、パレットの設置
  Sy = 0
  For i = 0 To 11
    c = Abs(6 - i)
    SDisp.Line (0, i * 20)-Step(320, 20), RGB(c * 32, c * 32, c * 32), BF
  Next i
  SDisp.Refresh
  BmpCopy SDisp, 0, 0, BDisp.Width, BDisp.Height, BDisp, 0, 0
  For i = 0 To Ball - 1
    Mx(i) = Int(Rnd * 200) + 40: My(i) = Int(Rnd * 160): Ax(i) = (Int(Rnd * 8) *
 2) - 8: Ay(i) = (Int(Rnd * 8) * 2) - 8
  Next i
  Timer1.Enabled = True
End Sub

'パレットの移動、スコア加算
Private Sub Timer1_Timer()
Dim i, j
  p = (p + 1) And 3
  For j = 0 To Ball - 1
    If Mx(j) + Ax(j) < 0 Or Mx(j) + Ax(j) > Disp.Width - 16 Then Ax(j) = -Ax(j)
    If My(j) + Ay(j) < 0 Or My(j) + Ay(j) > Disp.Height - 16 Then Ay(j) = -Ay(j)
    Mx(j) = Mx(j) + Ax(j): My(j) = My(j) + Ay(j)
  Next j
  For j = 0 To Ball - 1
      PutChr j, p, Mx(j), My(j)
  Next j
  Sc = Sc + 1: Label1.Caption = Sc & Chr(13) & "miles"
  If Sc > (Ball - 7) * 100 And Ball < 32 Then
    Beep
    Ball = Ball + 1
Mark1:
    Mx(Ball - 1) = Int(Rnd * 200) + 40: My(Ball - 1) = Int(Rnd * 160)
    If Abs(Mx(Ball - 1) - Px) < 16 And Abs(My(Ball - 1) - Py) < 16 Then GoTo Mar
k1
    Ax(Ball - 1) = (Int(Rnd * 8) * 2) - 8: Ay(Ball - 1) = (Int(Rnd * 8) * 2) - 8
    PutChr Ball - 1, 5, Mx(Ball - 1), My(Ball - 1)
  End If
  If Sc > 2499 Then Kanryo
End Sub

'自機とパレットとの衝突判定呼び出し
Private Sub Timer2_Timer()
  ChkChr
  If Crush <> 0 Then Shuryo
End Sub

'背景の縦スクロール
Private Sub Timer3_Timer()
  BmpCopy SDisp, 0, BDisp.Height - 1, BDisp.Width, 2, SDisp, 0, 0
  BmpCopy SDisp, 0, 0, SDisp.Width, BDisp.Height, SDisp, 0, 2
  BmpCopy SDisp, 0, 0, BDisp.Width, BDisp.Height, BDisp, 0, 0
End Sub

'自機とパレットとの衝突判定
Private Function Crush()
Dim b, t
  b = 0: t = 0
  While (b <= Ball - 1 And t = 0)
    t = (Sp_Flag(b) = 1 And Abs(Mx(b) - Px) < 8 And Abs(My(b) - Py) < 8)
    b = b + 1
  Wend
  Crush = t
End Function

'ゲームオーバー処理
Private Sub Shuryo()
  Timer1.Enabled = False
  Timer2.Enabled = False
  Timer3.Enabled = False
  MsgBox "Game Over" & Chr(13) & "最終飛行距離：" & Sc & "マイル", vbOKOnly, "あ
われ、こっぱみじん"
  End
End Sub

'ゲームクリアー処理
Private Sub Kanryo()
  Timer1.Enabled = False
  Timer2.Enabled = False
  Timer3.Enabled = False
  MsgBox "You Cleared in this Strange Zone." & Chr(13) & "Congrarations!", vbO
KOnly, "つまり、脱出したってこと。"
  End
End Sub

'ディレクトリ検出関数
Private Function MyForm()
  If Right$(App.Path, 1) <> "¥" Then
    MyForm = App.Path & "¥"
  Else
    MyForm = App.Path
  End If
End Function

'PutChr関数、ChkChr関数を使う前提条件は、
'・Dispという名の表示用ピクチャボックス
'・Charaという名のスプライト保存用ピクチャボックス
'・Maskという名のスプライトのマスク用ピクチャボックス
'・VDispという名の描画用ピクチャボックス
'・BDispという名の背景保存用ピクチャボックス
'があり、Disp、VDisp、BDispは必ずAutoRedraw=Trueであること。

'PutChr フラグ番号,パターン番号,X座標,Y座標
'スプライトを（X座標,Y座標）の位置にパターン番号をセットする
'フラグ番号は0～255。数が小さいほど優先順位が高い。

Private Sub PutChr(f, p, x, y)
  Sp_Flag(f) = 1: Sp_Chr(f) = p
  Sp_Xpos(f) = x: Sp_Ypos(f) = y
End Sub

'ChkChr
'スプライトの状態を調べる
'スプライトを消すには、Y座標に２０００以上の数を代入する。

Private Sub ChkChr()
Dim i
  BmpCopy BDisp, 0, 0, VDisp.Width, VDisp.Height, VDisp, 0, 0
  For i = 255 To 0 Step -1
    If Sp_Flag(i) = 1 Then
      If Sp_Ypos(i) < 2000 Then
        BmpKasane Chara, Mask, (Sp_Chr(i) Mod 16) * 16, Int(Sp_Chr(i) / 16) * 16
, 16, 16, VDisp, Sp_Xpos(i), Sp_Ypos(i)
        Sp_Flag(i) = 1
      Else
        Sp_Flag(i) = 0
      End If
    End If
  Next i
  VDisp.Refresh
  BmpCopy VDisp, 0, 0, Disp.Width, Disp.Height, Disp, 0, 0
  Disp.Refresh
End Sub

'ビットマップ直接転送関数
Function BmpCopy(ShDC, Xs, Ys, w, h, GhDC, Xg, Yg)
Dim Spic, Gpic
Set Spic = ShDC
Set Gpic = GhDC
  Spic.AutoRedraw = True
  Gpic.AutoRedraw = True
  Spic.ScaleMode = 3
  Gpic.ScaleMode = 3
  BitBlt Gpic.hDC, Xg, Yg, w, h, Spic.hDC, Xs, Ys, SRCCOPY
  Gpic.Refresh
End Function

'ビットマップ重ね合わせ関数
Function BmpKasane(ShDC, MhDC, Xs, Ys, w, h, GhDC, Xg, Yg)
Dim Spic, Gpic, Mpic
Set Spic = ShDC
Set Gpic = GhDC
Set Mpic = MhDC
  Spic.AutoRedraw = True
  Gpic.AutoRedraw = True
  Mpic.AutoRedraw = True
  Spic.ScaleMode = 3
  Gpic.ScaleMode = 3
  Mpic.ScaleMode = 3
  BitBlt Gpic.hDC, Xg, Yg, w, h, Mpic.hDC, Xs, Ys, SrcPaint
  BitBlt Gpic.hDC, Xg, Yg, w, h, Spic.hDC, Xs, Ys, SRCAND
  Gpic.Refresh
End Function
```

《リスト３》『Strange Zone』のキャラクター・データ・プログラム・リスト（Stzpic）

```
FFF00FFF,FFF00FFF,FFF00FFF,FFF00FFF,FFF00FFF,FFF00FFF
FF0E60FF,FF0EE0FF,FF0EE0FF,FF0E60FF,FF0990FF,FF0EE0FF
F0EE660F,F0EEEE0F,F0EEEE0F,F0EE660F,FF0990FF,F0EEEE0F
0EEE6660,0EEEEEE0,0EEEEEE0,0EEE6660,FF0990FF,0EEEEEE0
0EEEEEE0,0666EEE0,0EEE6660,0EEEEEE0,F099990F,0EEEEEE0
F0EEEE0F,F066EE0F,F0EE660F,F0EEEE0F,F099990F,F0EEEE0F
FF0EE0FF,FF06E0FF,FF0E60FF,FF0EE0FF,09999990,FF0EE0FF
FFF00FFF,FFF00FFF,FFF00FFF,FFF00FFF,00000000,FFF00FFF
```

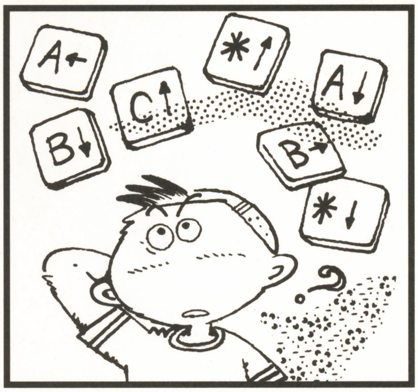

★最近のドリンクは，妙に薄味ばかりでけしからん。Dr.ペッパーなみに気合いの入ったドリンク，何かありますか？（東京都福生市・みれいし22歳）……【影：Dr.…。Dr.D：なんじゃね？影：いえ，なんでもないです～。んんと，なんかあったかなぁ～？情報求む!!】

Windows95/98（Visual Basic V4.0）用

パネルの動かしかたが決め手のパズル

矢印（やじるし）の法則（ほうそく）

Tadahiro（27歳）



プログラムの内容

パネルを上下左右に動かし消していくパズル・ゲームです。

遊びかた

パネルの左には文字，右には矢印が表示されています。矢印キーまたはテンキー[8][2][4][6]を押すことによって，その方向を向いたパネルが前進します(ただし，方向が[・]のパネルや，前に他のパネルがある場合は移動しません)。同じ文字のパネルを接触させると消えます。画面上のすべてのパネルを消すとステージ・クリアです。

ただし，文字が[＊]のパネルに接触するとミスになります。

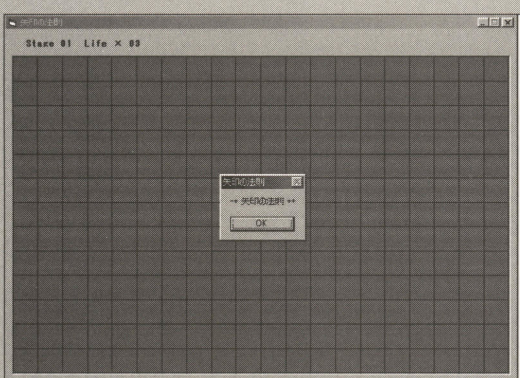
また，パネルが余ってしまったときなどは[ESC]キーを押すことでミスになり，やり直せます。

全部で20ステージあります。

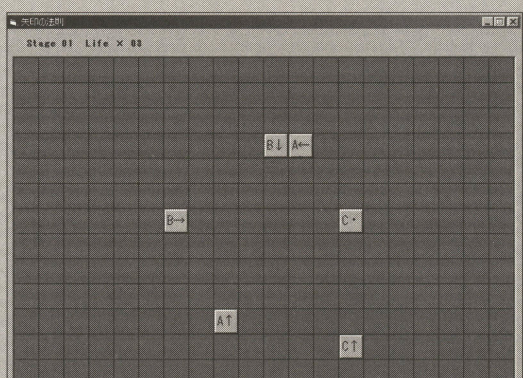
プログラムについて

パネルがきれいに消去されるように，リストの長さを犠牲にしてタイミングを調節しました。

また，コマンドボタンを動かすというアイデアはBM99年4月号の“うろたす改めていこく”さんの「すーぱーかるきゅれーしょん」からヒントを得ました。



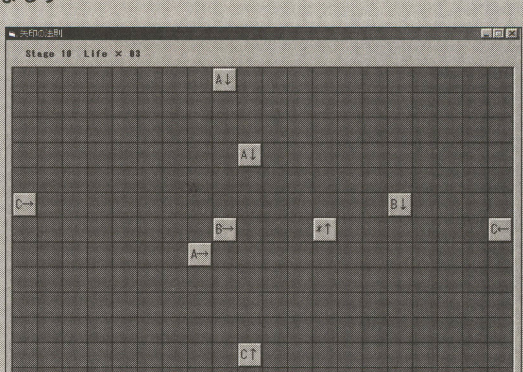
《写真１》タイトルどおり矢印が重要なパズル



《写真２》先を読んで動かさないとすぐにクリア不可能になるゾ

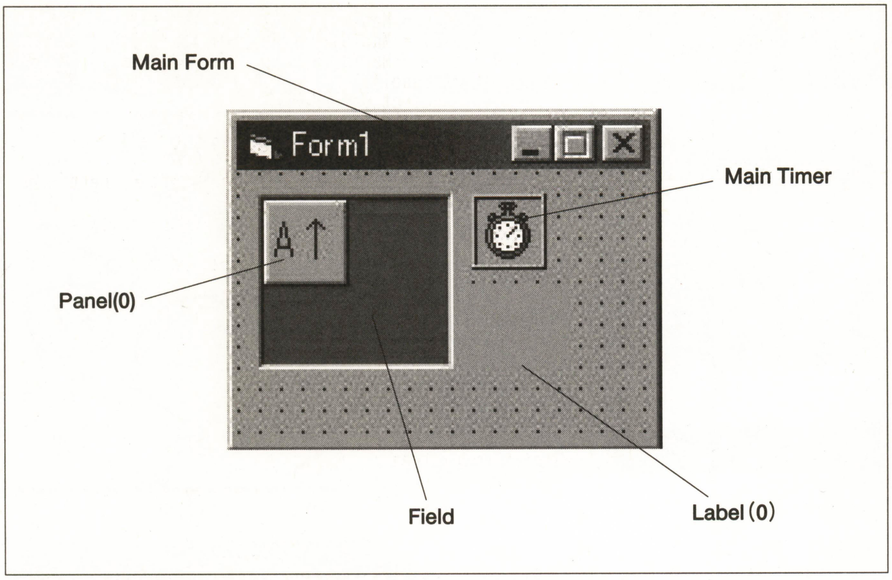


《写真３》パネルをすべて消すとステージ・クリア



《写真４》腕に自信のある人はステージ・セレクトで先のステージに挑戦しよう

★5インチ2Dディスク不足のためか，PC-88サークルすべてが危機的状態らしい。（岩手県岩手郡・古澤洋将16歳）……【影：マイコンルームとかに行けば，腐るほどあるかも。あ，でも腐ってるかも…。編：そんな……でも最近はあまり使いませんからね…（汗）。影：調べる？】



《第１図》Formの配置図

《第１表》プロパティ表

フォームの設定	
Name	MainForm
ScaleMode	1-Twip
MaxButton	FALSE
コマンドボタンの設定	
Name	Panel
Font	MSゴシック
Index	0
ピクチャボックスの設定	
Name	Field
BackColor	&H00808000&
ラベルの設定	
Name	Label
Font	MSゴシック
Index	0
Alignment	0-左揃え

あとは特別なことはしておりません。

最後に

学生時代にはお世話になりました。数回掲載していただいたことがあります。現在はプロのプログラマーとしてがんばっておりますが，こうなれたのもひとえにベーマガのプログラムを打ち込んでいた経験があったからこそ，と感謝しております。

ベーマガのリストを打ち込んだり改造したりするのは，これからプログラマーを目指そうという読者にとって貴重な経験になると思いますので，リストの掲載は続けてほしいと思います(昨今ではそういう雑誌が減っちゃいましたよね)。

また，機会があれば投稿したいと思います。

CHECKER FLAG

編：これはなかなか面白いパズルです。

つぐ美：先を読んでからパネルを動かしていくのがクリアするコツね。また，ステージ・セレクトができるのもうれしいわね。

Dr.D：うむ，完成度はかなり高い作品じゃな。また，全20面というだけあってリストが長めじゃな。テキスト・ファイルでステージを作ればエディットも簡単になってイイと思うがどうかのぉ。

『矢印の法則』のプログラム・リスト

```
'矢印の法則  (C)1999 By Tadahiro
Option Explicit
Private Type Sprite
    flag As Boolean            '表示用ﾌﾗｸﾞ
    str As String              '文字
    dir As Integer             '0:・ 1:↑ 2:→ 3:↓ 4:←
    x As Integer               'x座標
    y As Integer               'y座標
    t As String                '上のﾊﾟﾈﾙ
    r As String                '右のﾊﾟﾈﾙ
    d As String                '左のﾊﾟﾈﾙ
    l As String                '下のﾊﾟﾈﾙ
    mv As Boolean              '移動ﾌﾗｸﾞ
    j As Integer               '判定(0:Nomal 1:Clear 2:miss)
End Type
Const StMax = 20               '最大ｽﾃｰｼﾞ数
Const SpMax = 15               '最大キャラ数
Const Apr = "矢印の法則"
Dim p(SpMax) As Sprite         'ﾊﾟﾈﾙ
Dim St As Integer              'ｽﾃｰｼﾞ
Dim Life As Integer            '残数
Dim MainFlag As Integer        '制御用ﾌﾗｸﾞ
Dim Map(21, 15) As String      'ｽﾃｰｼﾞの状態
Dim Mode As Boolean            'Key入力の許可・不許可
Private Sub Label_Click(Index As Integer)
    St = St + 1: MainFlag = 1: MainTimer.Enabled = True
End Sub
'初期化
Private Sub Form_Load()
    Dim i As Integer
    With Me
        .Caption = "矢印の法則"
        .Move (Screen.Width - 10600) / 2, (Screen.Height - 7860
) / 2, 10600, 7860
    End With
    Field.Move 120, 520, 10270, 6700
    For i = 1 To 1
        Load Label(i)
        Label(i).Visible = True
    Next
    Label(0).Move 400, 160, 1000
    Label(1).Move 1600, 160, 1200
    Panel(0).Visible = False
    For i = 1 To SpMax
        Load Panel(i)
        Panel(i).Height = 32
        Panel(i).Width = 32
        Panel(i).Visible = False
    Next
    KeyPreview = True
    MainFlag = 0
    MainTimer.Interval = 25
    MainTimer.Enabled = True
End Sub
'ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ全体の管理
Private Sub MainTimer_Timer()
    MainTimer.Enabled = False
    Dim i As Integer
    Select Case MainFlag
        Case 0  'GAME初期化
            For i = 0 To SpMax
                Panel(i).Visible = False
            Next
            St = 1
            Life = 3
            WindowPut
            MsgBox "++ 矢印の法則 ++", , Apr 'ﾀｲﾄﾙ
            MainFlag = 1
            MainTimer.Enabled = True
        Case 1  'STAGE初期化
            WindowPut
            PutLine
            Mode = True
            Call SetData(St)
        Case Else   'GAME終了
            End
    End Select
End Sub
```


★ただいま，闘技場への侵入のために，プログラムの下をぬけています。(大阪府岸和田市・**ウソヤマ14歳**)……【**影**：それで，侵入できたのかな？できれば闘技場じゃなくてこっちに投稿してくれないかなぁ…なんて。あ！別に向こうに投稿するなって言ってるわけじゃ…。】

```
'Key操作
Private Sub Form_KeyDown(KeyCode As Integer, Shift As Integer)
    If Mode Then
        Select Case KeyCode
            Case vbKeyUp, vbKeyNumpad8
                MovePanel 1
            Case vbKeyRight, vbKeyNumpad6
                MovePanel 2
            Case vbKeyDown, vbKeyNumpad2
                MovePanel 3
            Case vbKeyLeft, vbKeyNumpad4
                MovePanel 4
            Case vbKeyEscape
                MissOp
        End Select
    End If
End Sub
Private Sub Form_KeyUp(KeyCode As Integer, Shift As Integer)
    Mode = True
End Sub
'Panel移動
Private Sub MovePanel(d As Integer)
    Mode = False
    Dim i As Integer
    Dim j As Integer
    Dim a As Boolean
    Dim b As Boolean
    Dim c As Boolean
    'Map初期化
    For i = 0 To 15
        For j = 0 To 21
            Map(j, i) = ""
        Next
    Next
    'Map書き込み
    For i = 0 To SpMax
        If p(i).flag Then
            Map(p(i).x + 1, p(i).y + 1) = Left(p(i).str, 1)
            p(i).mv = False
        End If
    Next
    'Map移動
    For i = 0 To SpMax
        With p(i)
            a = .flag
            Select Case d
                Case 1  '上移動
                    b = (.dir = 1): c = .y > 0
                    If a And b And c Then
                        If Map(.x + 1, .y) = "" Then
                            Map(.x + 1, .y + 1) = ""
                            Map(.x + 1, .y) = .str
                            .y = .y - 1
                            .mv = True
                        End If
                    End If
                Case 2  '右移動
                    b = (.dir = 2): c = .x < 19
                    If a And b And c Then
                        If Map(.x + 2, .y + 1) = "" Then
                            Map(.x + 1, .y + 1) = ""
                            Map(.x + 2, .y + 1) = .str
                            .x = .x + 1
                            .mv = True
                        End If
                    End If
                Case 3  '下移動
                    b = (.dir = 3): c = .y < 12
                    If a And b And c Then
                        If Map(.x + 1, .y + 2) = "" Then
                            Map(.x + 1, .y + 1) = ""
                            Map(.x + 1, .y + 2) = .str
                            .y = .y + 1
                            .mv = True
                        End If
                    End If
                Case 4  '左移動
                    b = (.dir = 4): c = .x > 0
                    If a And b And c Then
                        If Map(.x, .y + 1) = "" Then
                            Map(.x + 1, .y + 1) = ""
                            Map(.x, .y + 1) = .str
                            .x = .x - 1
                            .mv = True
                        End If
                    End If
            End Select
        End With
    Next
    'Panel移動
    For j = 0 To 32 Step 2
        For i = 0 To SpMax
            If p(i).flag Then
                p(i).t = Map(p(i).x + 1, p(i).y)
                p(i).r = Map(p(i).x + 2, p(i).y + 1)
                p(i).d = Map(p(i).x + 1, p(i).y + 2)
                p(i).l = Map(p(i).x, p(i).y + 1)
                With Panel(i)
                    Select Case d
                        Case 1  '上移動
                            If p(i).mv Then .Top = .Top - 2
                        Case 2  '右移動
                            If p(i).mv Then .Left = .Left + 2
                        Case 3  '下移動
                            If p(i).mv Then .Top = .Top + 2
                        Case 4  '左移動
                            If p(i).mv Then .Left = .Left - 2
                    End Select
                End With
            End If
        Next
    Next
    PutLine
    '判断
    For i = 0 To SpMax
        With p(i)
            If .flag Then
                If Not .t + .r + .d + .l = "" Then
                    If .t = "*" Or .r = "*" Or .d = "*" Or .l =
 "*" Then
                        Panel(i).Caption = "***"
                        Call MissOp: Exit Sub
                    ElseIf .t = .str Or .r = .str Or .d = .str
Or .l = .str Then
                        .j = 1
                    End If
                End If
            End If
        End With
    Next
    PutLine
    '消去
    For i = 0 To SpMax
        With p(i)
            If .flag Then
                If .j = 1 Then
                    Panel(i).Visible = False
                    .flag = False
                End If
            End If
        End With
    Next
    PutLine
    j = 0
    For i = 0 To SpMax
        With p(i)
            If .flag And Not Left(.str, 1) = "*" Then
                j = j + 1
            End If
        End With
    Next
    If j = 0 Then
        Call ClearOp
    End If
End Sub
'背景描写
Private Sub PutLine()
    Dim i As Integer
    For i = 33 To 462 Step 34
        Field.Line (0, i)-(679, i), 0, BF
    Next
    For i = 33 To 679 Step 34
        Field.Line (i, 0)-(i, 462), 0, BF
    Next
End Sub
'ミス処理
Private Sub MissOp()
    MsgBox Space(6) + "Miss..", , Apr
    Life = Life - 1: WindowPut
    If Life = 0 Then
        MsgBox "//  Game Over  //", , Apr
        If MsgBox(Space(18) + "Replay ?", vbYesNo, Apr) = vbYes
 Then
            MainFlag = 0
        Else
            MainFlag = 2
        End If
    Else
        MainFlag = 1
    End If
    MainTimer.Enabled = True
End Sub
'クリア処理
Private Sub ClearOp()
    MsgBox Space(7) + "Clear !!", , Apr
    St = St + 1
    If St > StMax Then
        MsgBox " ** All Stage Clear ** ", , Apr
```

★プレゼントで今月は，ベーマガマウスパッドがなかったのですが，もう在庫？はないのでしょうか。(秋田市・浅田 浩26歳）……**【影：5月号で，もう最後って書いたと思うけど？つぐ美：じつは，まだほんのちょっとだけあるんだけど，どこでプレゼントされてるかはヒミツ♥】**

```
        If MsgBox(Space(18) + "Replay ?", vbYesNo, Apr) = vbYes
 Then
            MainFlag = 0
        Else
            MainFlag = 2
        End If
    Else
            MainFlag = 1
    End If
    MainTimer.Enabled = True
End Sub
'情報表示
Private Sub WindowPut()
    PutLine
    Label(0) = "Stage " + String(2 - Len(CStr(St)), "0") + CStr
(St)
    Label(1) = "Life × " + String(2 - Len(CStr(Life)), "0") +
CStr(Life)
End Sub
'ｽﾃｰｼﾞﾃﾞｰﾀｾｯﾄ
Private Sub SetData(ByVal St As Integer)
    Dim i As Integer
    Dim Data(SpMax + 1) As String
    Dim dummy As String

    For i = 0 To SpMax
        Panel(i).Visible = False
        Data(0) = "0100000"
    Next

    Select Case St
        Case 1
            Data(0) = "1A41103"
            Data(1) = "1A10810"
            Data(2) = "1B20606"
            Data(3) = "1B31003"
            Data(4) = "1C01306"
            Data(5) = "1C11311"
        Case 2
            Data(0) = "1A20105"
            Data(1) = "1A10811"
            Data(2) = "1A30901"
            Data(3) = "1B20903"
            Data(4) = "1B31000"
            Data(5) = "1C10907"
            Data(6) = "1C41705"
        Case 3
            Data(0) = "1A20705"
            Data(1) = "1A30902"
            Data(2) = "1A11211"
            Data(3) = "1A41411"
            Data(4) = "1B20703"
            Data(5) = "1B41304"
            Data(6) = "1C20707"
            Data(7) = "1C30802"
            Data(8) = "1*11110"
        Case 4
            Data(0) = "1A30304"
            Data(1) = "1A41005"
            Data(2) = "1B00903"
            Data(3) = "1B10908"
            Data(4) = "1B41004"
            Data(5) = "1C20407"
            Data(6) = "1C11311"
            Data(7) = "1C41407"
            Data(8) = "1*30405"
        Case 5
            Data(0) = "1A10311"
            Data(1) = "1A41006"
            Data(2) = "1B30507"
            Data(3) = "1B41608"
            Data(4) = "1C31003"
            Data(5) = "1C11010"
            Data(6) = "1C41605"
            Data(7) = "1D31607"
            Data(8) = "1D21708"
        Case 6
            Data(0) = "1A10706"
            Data(1) = "1A41605"
            Data(2) = "1B20210"
            Data(3) = "1B30702"
            Data(4) = "1B41711"
            Data(5) = "1C10308"
            Data(6) = "1C40904"
            Data(7) = "1*40306"
            Data(8) = "1*30801"
            Data(9) = "1*11207"
        Case 7
            Data(0) = "1A20603"
            Data(1) = "1A20702"
            Data(2) = "1A11010"
            Data(3) = "1B20804"
            Data(4) = "1B10906"
            Data(5) = "1B31000"
            Data(6) = "1C20900"
            Data(7) = "1C11012"
            Data(8) = "1*41007"
            Data(9) = "1*41403"
        Case 8
            Data(0) = "1A20707"
            Data(1) = "1A40808"
            Data(2) = "1B10708"
            Data(3) = "1B10809"
            Data(4) = "1B41205"
            Data(5) = "1C30401"
            Data(6) = "1C10411"
            Data(7) = "1C40804"
            Data(8) = "1*10806"
        Case 9
            Data(0) = "1A20206"
            Data(1) = "1A10808"
            Data(2) = "1A41706"
            Data(3) = "1B10611"
            Data(4) = "1B30705"
            Data(5) = "1B10811"
            Data(6) = "1B30901"
            Data(7) = "1*31206"
        Case 10
            Data(0) = "1A20707"
            Data(1) = "1A30800"
            Data(2) = "1A30903"
            Data(3) = "1B20806"
            Data(4) = "1B31505"
            Data(5) = "1C20005"
            Data(6) = "1C10911"
            Data(7) = "1C41906"
            Data(8) = "1*11206"
        Case 11
            Data(0) = "1A20606"
            Data(1) = "1A41005"
            Data(2) = "1B10912"
            Data(3) = "1B41304"
            Data(4) = "1C20905"
            Data(5) = "1C31000"
            Data(6) = "1D20704"
            Data(7) = "1D30902"
            Data(8) = "1D11012"
            Data(9) = "1*20710"
        Case 12
            Data(0) = "1A31204"
            Data(1) = "1A11208"
            Data(2) = "1A41406"
            Data(3) = "1B20003"
            Data(4) = "1B10306"
            Data(5) = "1B40703"
            Data(6) = "1C10712"
            Data(7) = "1C30804"
            Data(8) = "1C00909"
            Data(9) = "1*30500"
            Data(10) = "1*20806"
            Data(11) = "1*11508"
        Case 13
            Data(0) = "1A30705"
            Data(1) = "1A41106"
            Data(2) = "1C20205"
            Data(3) = "1C30604"
            Data(4) = "1C10610"
            Data(5) = "1C40805"
            Data(6) = "1*10405"
        Case 14
            Data(0) = "1A30702"
            Data(1) = "1A10710"
            Data(2) = "1A41006"
            Data(3) = "1C20806"
            Data(4) = "1C10907"
            Data(5) = "1C41407"
            Data(6) = "1C41607"
            Data(7) = "1D20505"
            Data(8) = "1D30905"
            Data(9) = "1*11207"
        Case 15
            Data(0) = "1A30602"
            Data(1) = "1A10707"
            Data(2) = "1A00804"
            Data(3) = "1A10909"
            Data(4) = "1A31200"
            Data(5) = "1A11112"
            Data(6) = "1C20605"
            Data(7) = "1C10811"
            Data(8) = "1C30901"
            Data(9) = "1*21307"
        Case 16
            Data(0) = "1A30403"
            Data(1) = "1A10511"
            Data(2) = "1A10606"
            Data(3) = "1B10407"
            Data(4) = "1B40704"
            Data(5) = "1C20305"
            Data(6) = "1C30501"
```


★今，編集部には女王様が来ているんですよね？OFに出てこないのが不思議です。（東京都調布市・**特級厨子20歳**）……**【影：**そりゃ，出てこられるといろいろと困るからコソコソ書いてるもん。**つぐ美：**女王様は編集とかの手伝いしてるわけじゃないしね（苦笑）。**影：**うんうん。**】**

```
        Data(7) = "1C10510"
        Data(8) = "1D30906"
        Data(9) = "1D20908"
        Data(10) = "1D31106"
    Case 17
        Data(0) = "1A20103"
        Data(1) = "1A20205"
        Data(2) = "1A20207"
        Data(3) = "1A40904"
        Data(4) = "1A10908"
        Data(5) = "1B10609"
        Data(6) = "1B10711"
        Data(7) = "1C30600"
        Data(8) = "1C10608"
        Data(9) = "1C40905"
        Data(10) = "1*30403"
    Case 18
        Data(0) = "1A20605"
        Data(1) = "1A20704"
        Data(2) = "1A30801"
        Data(3) = "1A20805"
        Data(4) = "1A31004"
        Data(5) = "1B10806"
        Data(6) = "1B30904"
        Data(7) = "1B11008"
        Data(8) = "1C30903"
        Data(9) = "1C41505"
    Case 19
        Data(0) = "1A20104"
        Data(1) = "1A30802"
        Data(2) = "1A10907"
        Data(3) = "1A31002"
        Data(4) = "1A41604"
        Data(5) = "1B10906"
        Data(6) = "1B41503"
        Data(7) = "1C21104"
        Data(8) = "1C11211"
        Data(9) = "1C11309"
        Data(10) = "1D20904"
        Data(11) = "1D31003"
        Data(12) = "1D11011"
        Data(13) = "1*30900"
    Case 20
        Data(0) = "1A30701"
        Data(1) = "1A40808"
        Data(2) = "1A30903"
        Data(3) = "1A21008"
```

```
        Data(4) = "1A11011"
        Data(5) = "1A31103"
        Data(6) = "1A31301"
        Data(7) = "1B10905"
        Data(8) = "1B11006"
        Data(9) = "1B41305"
        Data(10) = "1C30904"
        Data(11) = "1C11007"
        Data(12) = "1C11104"
        Data(13) = "1D20607"
        Data(14) = "1D20708"
    Case Else
End Select
For i = 0 To SpMax
    With p(i)
        .flag = (Val(Left(Data(i), 1)) = 1)
        .str = Mid(Data(i), 2, 1)
        .dir = Val(Mid(Data(i), 3, 1))
        .x = Val(Mid(Data(i), 4, 2))
        .y = Val(Mid(Data(i), 6, 2))
        .mv = False
        .j = 0
    End With
    dummy = p(i).str
    Select Case p(i).dir
        Case 0
            dummy = dummy + "・"
        Case 1
            dummy = dummy + "↑"
        Case 2
            dummy = dummy + "→"
        Case 3
            dummy = dummy + "↓"
        Case 4
            dummy = dummy + "←"
    End Select
    With Panel(i)
        .Move p(i).x * 34 + 1, p(i).y * 34 + 1
        .Caption = dummy
        .Visible = p(i).flag
    End With
  Next
End Sub
```

評…ここはやっぱり，オリジナルのレンダリングを期待します（編）



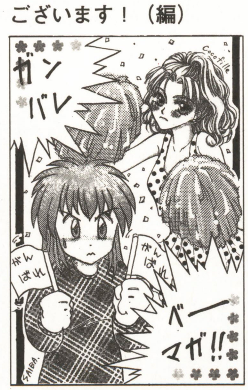
by 南斗ボム

評…きれいにまとまってるね（つぐ美）



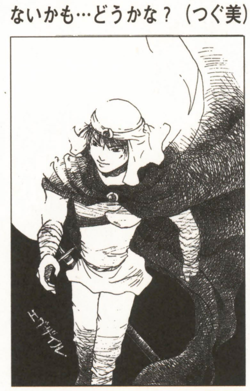
by 望月ノゾム

評…おうえんありがとうございます！（編）



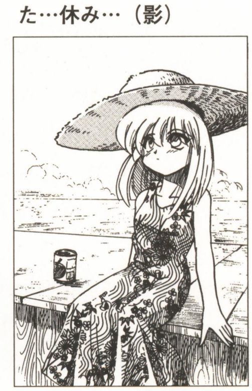
by 裁刃鋭人＆ココフィーユ

評…エグザイル…今の読者は知らないかも…どうかな？（つぐ美）



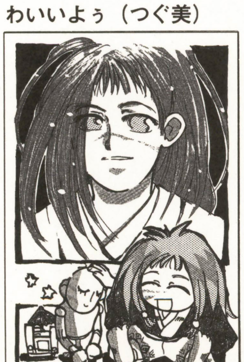
by 比呂

評…遊びに行きたくなった…休み…（影）



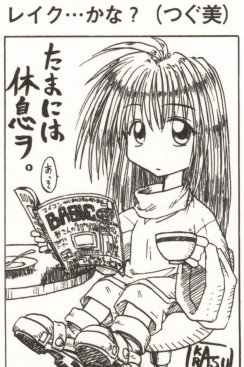
by 野沢プロト

評…下の子が丸くってかわいいよぉ（つぐ美）



by 竹田早里

評…BM片手にコーヒーブレイク…かな？（つぐ美）



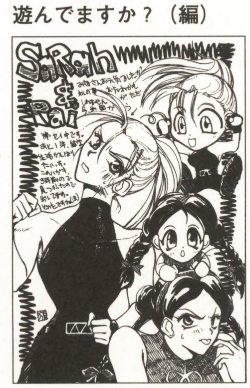
by 漢字で書くと「空巣」

評…冷房が効き過ぎで寒かったりとか…(影)



by サボタン

評…DC版のバーチャは遊んでますか？（編）



by 狼れえし

評…静かな雰囲気のイラストじゃのう（Dr.D）



by 春陽

★上プログラム，下OFは無理だったけどプログラム＆マジックボックスのW掲載♪（大阪府枚方市・松江祐輔17歳）……【影：前も書いたけど「上プログラム，下OF」の達成は奇跡に近い！編：でも調べたらあったりして…。影：…う。…編君調べなさい。編：時間ないので…。】

Windows95/98(VBScript＋DirectX)用

舞台のライト操作を体験？

照明スタッフ（しょうめい）

小倉　邦治（18歳）



内容

始めは何も表示されませんが，バグではありません。この場面でマウスの左ボタンをクリックすると，ライトが点灯し，HTMLで表示されている文字が見えるようになります。このライトは左ボタンをクリックするごとに，赤→紫→青→緑→黄→黒と変化していきます。

また，ライトが点灯しているとき，右ボタンをクリックすると，ライトの位置が変わります。このプログラムでは4パターン用意しました。

ファイルの説明

Square.x…部屋を作るためのファイル。'98年10月号の「DirectXプログラミング入門」と同じものを使用させていただきました。

改造について

m.Until(lights(0).LightColor(m.red), m.LeftButtonDown,_のm.redの部分をm.aqua，m.limeなどに変えると左ボタンをクリックしたときのライトの色が変わります。

m.Until(m.Rotate3Degrees(m.YVector3, 270), m.RightButtonDown,_の数字（この場合270）の部分を変えると右クリックしたときのライトの位置が変わります。

また，YVector3をXVector3,ZVector3に変えると前述とはちがった形でライトの位置が変わります。

あと，<!--表示文字-->と書かれている部分の文章を変えることによって表示される文章が変わります。

入力方法

テキスト・エディタ（メモ帳等）でリストどおり入力してください。実行するときは他の必要なファイルを実行ファイルと同じディレクトリに置いてください。プログラムの実行は，InternetExplorer 4.01があれば大丈夫です。

あとがき

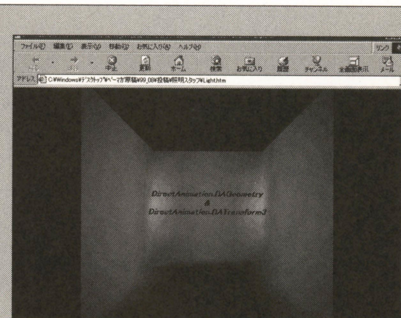
'99年3月にesqのLiveを見て，コンサートのときのようなライト操作のプログラムを作ってみたいと思い，作成に至り

CHECKER FLAG

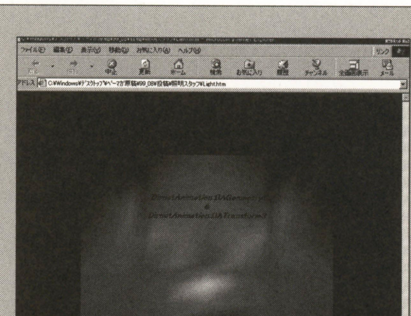
平井：毎度，ありがとうございます。今回はイベントを使いましたね。確かに，ライティングは3Dの魅力的な要素の一つです。おまけとしてテクニカル・アドバイスを。DX6レベルのモジュールが入っていれば，つぎのコードで壁の反射率を変更できます。

Set mesh = mesh.SpecularExponent(50)
Set mesh=mesh.SpecularColor(m.White)

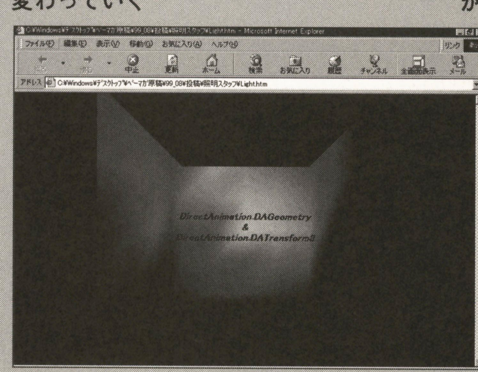
では，またよろしくです。



《写真1》左クリックでライトの色が変わっていく



《写真2》右クリックでライトの位置が変わる



《写真3》ライトの位置は4パターン用意されている

★夏休み，がんばってバイトしてスゴイパソコン買う（予定）。（新潟県南魚沼郡・曳田太一19歳）……【つぐ美：最近は，夏休みのバイトのお金だけでも結構良いマシンが買えるよね。編：（予定）で終わらないようがんばってくださいね！影：そしてパソ破の…！つぐ美：……。】

ました。もう少しこだわりたかった部分もあるのですが，うまくいかなかったので断念しました。でも，ライト操作のプログラムは一度作ってみたかったので，自分としてはとりあえず満足しています。

ただ，部屋の形が'98年10月号のDirectXプログラミング入門のサンプルとほぼ同じなので，面白味に欠けてしまいました。今度は多少遊べる形のプログラムを作ってみようと思っています。

感想などがあったら，メールを送ってください。

アドレスはogura@green.an.egg.or.jp

★参考にしたもの

・ベーマガ連載中の「DirectXプログラミング入門」

・'99年3月6日の九段会館での「esq」のライブ

《リスト1》『照明スタッフ』のプログラム・リスト

```
<HTML>
<BODY BGCOLOR=BLACK TEXT=BLACK LEFTMARGIN="0", TOPMARGIN="0">
<OBJECT ID="DAControl"
  STYLE="position:absolute; top:0; left:0; z-index:-1"
  CLASSID="CLSID:B6FFC24C-7E13-11D0-9B47-00C04FC2F51D">
</OBJECT>
<SCRIPT LANGUAGE="VBScript">

  Sub Window_OnLoad()
    '定数・変数の宣言
    Const PI = 3.14159265359
    Const DIS = 0.04
    Dim walls(3)
    Dim lights(2)

    'コントロールの初期サイズ設定
    Call Window_OnResize()
    'DirectAnimationライブラリの初期化
    Set m = DAControl.MeterLibrary

    'モデルデータをロード
    Set mesh = m.ImportGeometry("square.x")
    Set mesh = mesh.DiffuseColor(m.Gray)
    Set mesh = mesh.Transform(m.Scale3Uniform(DIS))

    '左の壁
    Set rote = m.Rotate3Degrees(m.YVector3, 90)
    Set tran = m.Translate3(-DIS, 0, 0)
    Set walls(0) = mesh.Transform(m.Compose3(tran, rote))
    '右の壁
    Set rote = m.Rotate3Degrees(m.YVector3, -90)
    Set tran = m.Translate3(DIS, 0, 0)
    Set walls(1) = mesh.Transform(m.Compose3(tran, rote))
    '床
    Set rote = m.Rotate3Degrees(m.XVector3, -90)
    Set tran = m.Translate3(0, -DIS, 0)
        Set walls(2)= mesh.Transform(m.Compose3(tran, rote))
    '奥の壁
    Set tran = m.Translate3(0, 0, -DIS)
    Set walls(3) = mesh.Transform(tran)
        '壁を組み合わせて部屋を作成
    Set wall = m.UnionGeometryArray(walls)

    Set full = m.DANumber(PI / 2)
    cutoff = PI / 3 * 2
    'スポットライト：右
    Set lights(0) = m.SpotLight(full, cutoff)
    Set rote = m.Rotate3Degrees(m.YVector3, 180)
    Set lights(0) = lights(0).Transform(rote)
    'ライト移動
    Set col = CreateObject("DirectAnimation.DATransform3")
    col.Init     m.Until(m.Rotate3Degrees(m.YVector3,90),m.RightButtonDown,_
    m.Until(m.Rotate3Degrees(m.YVector3, 180), m.RightButtonDown,_
    m.Until(m.Rotate3Degrees(m.YVector3, 180), m.RightButtonDown,_
    m.Until(m.Rotate3Degrees(m.YVector3, 40), m.RightButtonDown,_
    col))))
    Set lights(0) = lights(0).Transform(col)
    'ライトカラー変更
    Set col = CreateObject("DirectAnimation.DAGeometry")
    col.Init m.Until(lights(0).LightColor(m.black), m.LeftButtonDown,_
    m.Until(lights(0).LightColor(m.red), m.LeftButtonDown,_
    m.Until(lights(0).LightColor(m.magenta), m.LeftButtonDown,_
    m.Until(lights(0).LightColor(m.blue), m.LeftButtonDown,_
    m.Until(lights(0).LightColor(m.green), m.LeftButtonDown,_
    m.Until(lights(0).LightColor(m.yellow), m.LeftButtonDown,_
    col))))))
    Set lights(0) = col

    'スポットライト:奥
    Set lights(1) = m.SpotLight(full, cutoff)
    Set rote = m.Rotate3Degrees(m.XVector3, -45)
    Set lights(1) = lights(1).Transform(rote)
    'ライト移動
    Set col = CreateObject("DirectAnimation.DATransform3")
    col.Init m.Until(m.Rotate3Degrees(m.XVector3,45),m.RightButtonDown,_
    m.Until(m.Rotate3Degrees(m.YVector3, 270), m.RightButtonDown,_
    m.Until(m.Rotate3Degrees(m.ZVector3, 135), m.RightButtonDown,_
    m.Until(m.Rotate3Degrees(m.YVector3, 90), m.RightButtonDown,_
    col))))
    Set lights(1) = lights(1).Transform(col)
    'ライトカラー変更
    Set col = CreateObject("DirectAnimation.DAGeometry")
    col.Init m.Until(lights(1).LightColor(m.black), m.LeftButtonDown,_
    m.Until(lights(1).LightColor(m.red), m.LeftButtonDown,_
    m.Until(lights(1).LightColor(m.magenta), m.LeftButtonDown,_
    m.Until(lights(1).LightColor(m.blue), m.LeftButtonDown,_
    m.Until(lights(1).LightColor(m.green), m.LeftButtonDown,_
    m.Until(lights(1).LightColor(m.yellow), m.LeftButtonDown,_
    col))))))
    Set lights(1) = col

    'スポットライト：左
    Set lights(2) = m.SpotLight(full, cutoff).LightColor(m.Blue)
    Set rote = m.Rotate3Degrees(m.YVector3, 90)
    Set lights(2) = lights(2).Transform(rote)
    'ライト移動
    Set col = CreateObject("DirectAnimation.DATransform3")
    col.Init m.Until(m.Rotate3Degrees(m.XVector3, -45), m.RightButtonDown,_
    m.Until(m.Rotate3Degrees(m.ZVector3, 45), m.RightButtonDown,_
    m.Until(m.Rotate3Degrees(m.ZVector3, -45), m.RightButtonDown,_
    m.Until(m.Rotate3Degrees(m.ZVector3, 135), m.RightButtonDown,_
    col))))
    Set lights(2) = lights(2).Transform(col)
    'ライトカラー変更
    Set col = CreateObject("DirectAnimation.DAGeometry")
    col.Init m.Until(lights(2).LightColor(m.black), m.LeftButtonDown,_
        m.Until(lights(2).LightColor(m.red), m.LeftButtonDown,_
        m.Until(lights(2).LightColor(m.magenta), m.LeftButtonDown,_
        m.Until(lights(2).LightColor(m.blue), m.LeftButtonDown,_
        m.Until(lights(2).LightColor(m.green), m.LeftButtonDown,_
        m.Until(lights(2).LightColor(m.yellow), m.LeftButtonDown,_
        coi))))))
        Set lights(2) = col

    'ライトを組み合わせる
    Set light = m.UnionGeometryArray(lights)
    '部屋とライトを配置
    Set geo = m.UnionGeometry(wall, light)
    'カメラの設置とレンダリング
    Set camera = m.PerspectiveCamera(DIS * 2.5, DIS * 2.5 - 0.001)
    Set geoimg = geo.Render(camera)

        'コントロールにオブジェクトをセット
    DAControl.Image = m.Overlay(geoimg, m.SolidColorImage(m.Black))
    DAControl.Start
  End Sub

  Sub Window_OnResize()
    'サイズ変更にともない、コントロールのサイズを調節
    On Error Resume Next
    DAControl.Width  = Document.Body.ClientWidth
    DAControl.Height = Document.Body.ClientHeight
  End Sub

</SCRIPT>
<BR><BR><BR><BR><BR><BR><BR><BR><BR><BR><BR>
<CENTER>
<TABLE WIDTH=30% BORDER=0>
<TR>
<TD ALIGN=center><I><B>
<!--表示文字-->
DirectAnimation.DAGeometry
<BR>&<BR>DirectAnimation.DATransform3
</B></I></TD>
</TR>
</TABLE>
</CENTER>
</BODY>
</HTML>
```

《リスト2》モデルデータのxファイル（Square.x）

```
xof 0302txt 0032
Header {
 1;
 0;
 1;
}
Mesh {
25;
 -1.0;-1.0;0.0;,
 -1.0;-0.5;0.0;,
 -1.0; 0.0;0.0;,
 -1.0; 0.5;0.0;,
 -1.0; 1.0;0.0;,
 -0.5;-1.0;0.0;,
 -0.5;-0.5;0.0;,
 -0.5; 0.0;0.0;,
 -0.5; 0.5;0.0;,
 -0.5; 1.0;0.0;,
  0.0;-1.0;0.0;,
  0.0;-0.5;0.0;,
  0.0; 0.0;0.0;,
  0.0; 0.5;0.0;,
  0.0; 1.0;0.0;,
  0.5;-1.0;0.0;,
  0.5;-0.5;0.0;,
  0.5; 0.0;0.0;,
  0.5; 0.5;0.0;,
  0.5; 1.0;0.0;,
  1.0;-1.0;0.0;,
  1.0;-0.5;0.0;,
  1.0; 0.0;0.0;,
  1.0; 0.5;0.0;,
  1.0; 1.0;0.0;;
```

```
32;
   3; 0, 6, 5;,
   3; 0, 1, 6;,
   3; 1, 7, 6;,
   3; 1, 2, 7;,
   3; 2, 8, 7;,
   3; 2, 3, 8;,
   3; 3, 9, 8;,
   3; 3, 4, 9;,
   3; 5,11,10;,
   3; 5, 6,11;,
   3; 6,12,11;,
   3; 6, 7,12;,
   3; 7,13,12;,
   3; 7, 8,13;,
   3; 8,14,13;,
   3; 8, 9,14;,
   3;10,16,15;,
   3;10,11,16;,
   3;11,17,16;,
   3;11,12,17;,
   3;12,18,17;,
   3;12,13,18;,
   3;13,19,18;,
   3;13,14,19;,
   3;15,21,20;,
   3;15,16,21;,
   3;16,22,21;,
   3;16,17,22;,
   3;17,23,22;,
```

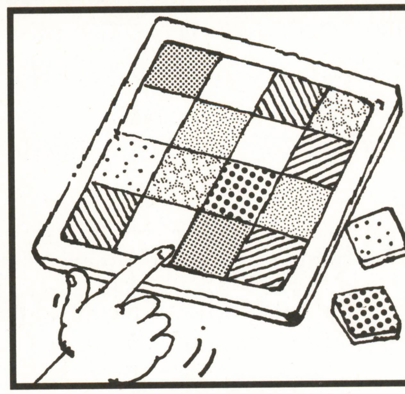
★バン○リンを頭に塗ったら，頭痛に効きますかね？（茨城県古河市・**年齢不相応39歳**）……【**Dr.D**：…それはちと…ぬるぬるしそうじゃのう。**影**：Dr.なら塗りやすいかも。**Dr.D**：…ん？何か言ったかな影君。**影**：どうせ塗るなら…。**Dr.D**：つぐ美君，出番。**つぐ美**：は〜い！】

Windows95/98(Delphi3.0)用

同じ色のパネルを連続して消すパズル

移植版 BLOCK CLEAR（ブロック クリア）

槐　武也（17歳）



はじめに

このプログラムはマイコンBASIC magazine97年2月号掲載の岡崎芳友さん作FM TOWNS用「BLOCK CLEAR」をWindowsに移植したものです。各色のブロックを順序よく消して，すべて消したときのスコアを競ってください。

遊びかた

はじめブロックは，盤面上にぎっしり詰まっているので，どれかを選んでクリックするとそれが消えます。2個目以降は，縦横に最低一つの空白が隣接するブロックのみ，クリックすると消えます。同じ色のブロックを続けて消すと消すたびに連続数（■は何枚，って表示された数）のぶんだけ基礎得点が加算されます。さらに，連続数が10以上になると，そこからは連続数の2倍の点が加算されます。連続点は最大連続数のことだと思ってください。すべて消したら得点計算画面になって，基礎得点＋連続点×20が得点になります。ハイスコアは各モード上位3位まで得点のみ記録されます。ちなみに点数は終了時に自動でScore. datにセーブされます。

Block.bmpの作りかた

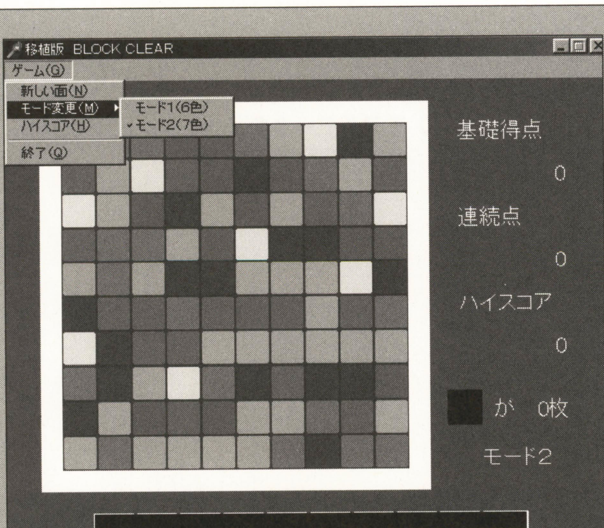
サイズは272×32です。左から順に，空白，ブロック1，ブロック2，・・・，ブロック7，画面下部のバー用となっています。作ったBlock.bmpは実行ファイルと同じフォルダに置いてください。起動ごとに読み込みます。

《第1表》変数表

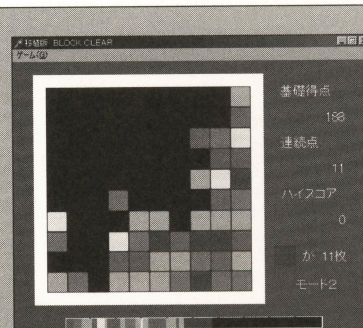
BfColor	直前に消した色
EsCount	消去数
SqCount	連続数
SqScore	連続点
BaseScore	基礎得点
StageData	ブロック配置のデータ
Mode	モード
TlScore	合計点
HighScore	ハイスコア保存用
i,j,k	ループ用

プログラムについて

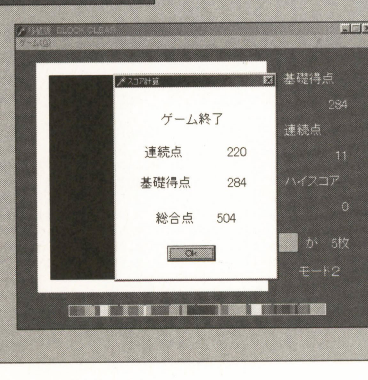
エラーで終了するときのためだけにタ



《写真1》パネルの色数が6色，7色の二つのモードがある



《写真2》ただいま11枚連続でパネルを消しています



《写真3》全部消すと得点が表示される。ハイスコアを狙うのだ

★OFに載るとプレゼントがもらえないと聞いたので，いい加減に書きました。（石川県松任市・大屋　聡18歳）……【編：どこから聞いたのでしょう…。影：前にも書いたよなぁ？OFとプレゼントの抽選は別口だからまったく関係ナイって。編：ぜひ，ちゃんと書いてください。】

CHECKER FLAG

Dr.D：97年にFM TOWNSで掲載された作品の移植じゃな。BASIC→Pascalと言語が違う移植だからけっこう大変だったのではないかな？
影：操作性もイイし，移植としては文句ナシだぜ。
つぐ美：でも，赤とピンクといった似ている色の区別がつきにくいわね。このゲームはパネルの色が重要だからそのへんはもう一工夫いるわね。

イマーコンポーネントを使ってます。On Createイベント内でプログラムを終了する方法がわからなかったからです(多分できない)。On Createでの0をつめる処理はテキスト・ファイルに右寄せに数値を出力する方法がわからなかったので，さんざん試した末にできたものです。他はあまりたいしたことはやってませんから解析は容易でしょう。

最後に

ついに，Delphiプログラムがリスト形式で掲載されていましたね。これからさき，Delphiの投稿が増えてくれるとうれしいです。

それから，人のことはいえないですが，最近のWindows用のプログラムは(プログラム的にみて)あまりレベルの高いものがないような気がします。初心者のための連載もいいですが，さらにその先へ進むための連載もあったほうがいいと思います。

《第２表》プロパティの設定　＊ここに書いてないプロパティは初期のままにしておいていいです。

Mainのプロパティ	
Form1	
BorderIcons	[biSystemMenu,biMinimize]
BorderStyle	bsSingle
Caption	移植版ＢＬＯＣＫ ＣＬＥＡＲ
ClientHeight	440
ClientWidth	560
Color	clTeal
Scaled	False
Image1	
Height	360
Left	32
Top	20
Width	360
Image2	
Height	32
Left	408
Top	288
Width	32
Image3	
Visible	False
Image4	
Height	18
Left	80
Top	400
Width	402
MainMenu	
GN	
Caption	ゲーム(&G)
G1	
Caption	新しい面(&N)
G2	
Caption	モード変更(&M)
M1	
Checked	False
Caption	モード１(６色)
M2	
Checked	False
Caption	モード２(７色)
G3	
Caption	ハイスコア(&H)
G4	
Caption	-
G5	
Caption	終了(&Q)
Timer	
Enabled	False
Interval	1
Memo	
Font.Size	1
Top	450
Visible	False
Width	560
Label1〜Label9	
Font.Size	12
Hight	20
Label1,3,5,7,9	
Alignment	taLeftJustify
Label2,4,6,8	
Alignment	taRightJustify
AutoSize	False

位置などはたいして意味がないのでフォームの配置を参考に適当に置いてください。ただし，Label8はLabel7よりも上になるように置いてください。また，Label8.Left-Label7.Left=22です。

Resultのプロパティ	
Form2	
BorderIcons	[biSystemMenu]
BorderStyle	bsSingle
Caption	スコア計算
ClientHeight	300
ClientWidth	250
Visible	False
Button	
Caption	Ｏｋ
Height	25
Left	80
Top	248
Width	75
Label1.Caption	ゲーム終了
Label2.Caption	連続点
Label3.Caption	基礎得点
Label4.Caption	総合点
Label1〜Label7	
Font.Size	12
Label5〜Label7	
Alignment	taRightJustify

配置はフォームを参考に・・

Scoreのプロパティ	
Form3	
BorderIcons	[biSystemMenu]
BorderStyle	bsSingle
Caption	ハイスコア
ClientHeight	360
ClientWidth	340
Visible	False
Button	
Caption	Ｏ ｋ
Height	25
Left	136
Top	296
Width	75
Label1.Caption	モード１　モード２ ・・・スペースは半角八つ分
Label2.Caption	1位
Label3.Caption	2位
Label4.Caption	3位
Label1〜Label10	
Font.Size	12
Label5〜Label10	
Alignment	taRightJustify

配置はフォームを参考に・・

《リスト１》『BLOCK CLEAR』のメイン・プログラム・リスト

```
unit Main;

interface

uses
  Windows, Messages, SysUtils, Classes, Graphics, Controls, Forms, Dialogs,
  Menus, StdCtrls, ExtCtrls, Result, Score;

type
  TForm1 = class(TForm)
    Image1: TImage;
    Image2: TImage;
    Image3: TImage;
    Image4: TImage;
    Label1: TLabel;
    Label2: TLabel;
    Label3: TLabel;
    Label4: TLabel;
    Label5: TLabel;
    Label6: TLabel;
    Label7: TLabel;
    Label8: TLabel;
    Label9: TLabel;
    Memo: TMemo;
    Timer: TTimer;
    MainMenu: TMainMenu;
    GL: TMenuItem;
    G1: TMenuItem;
    G2: TMenuItem;
    G3: TMenuItem;
    G4: TMenuItem;
    G5: TMenuItem;
    M1: TMenuItem;
    M2: TMenuItem;
    procedure FormCreate(Sender: TObject);
    procedure FormDestroy(Sender: TObject);
    procedure TimerTimer(Sender: TObject);
    procedure G1Click(Sender: TObject);
    procedure G3Click(Sender: TObject);
    procedure G5Click(Sender: TObject);
    procedure M1Click(Sender: TObject);
    procedure M2Click(Sender: TObject);
    procedure Image1MouseDown(Sender: TObject; Button: TMouseButton;
      Shift: TShiftState; X, Y: Integer);
    procedure Set_Stage;
    procedure Change_Mode( NewMode: Byte );
  private
    { Private 宣言 }
    BfColor,EsCount,SqCount,SqScore: Byte;
    BaseScore: Integer;
    StageData: array[0..11,0..11]of Byte;
  public
    { Public 宣言 }
    Mode: Byte;
    T1Score: Integer;
    HighScore: array[1..2,1..3]of Integer;
  end;

var
  Form1: TForm1;

implementation

{$R *.DFM}

procedure TForm1.FormCreate(Sender: TObject);
```

★この年になって，じつは自分は数学が苦手なことに気づいた。かなりショック!!（青森県八戸市・**竹内久雄19歳**）……【**つぐ美**：今まで気づかずにやってこれたんだから，じつはスゴイんじゃ？**影**：あんまり気にしなかっただけとか。**編**：影さんじゃあるまいし。**影**：そればっか。】

```
var
  i,j: Byte;
begin
  Randomize;
  try
    // ハイスコアのデータをロードする
    With Memo do
    begin
      Memo.Lines.LoadFromFile( ExtractFilePath(Application.ExeName)+'SCORE.DAT'
);
      Mode := StrToInt( Lines[0] );
      if Mode = 1 then M1.Checked := True
      else M2.Checked := True;
      For i := 1 to 2 do
      For j := 1 to 3 do
        HighScore[i,j] := StrToInt(Copy(Memo.Lines[i*3+j-3], 1, 5 ));
    end;
  except
    // ファイルが存在しない、または内容が不正な時の処理
    Mode := 1;
    M1.Checked := True;
    for i := 1 to 2 do
    for j := 1 to 3 do
      HighScore[i,j] := 0;
  end;
  try
    // グラフィックをロード
    Image3.Picture.LoadFromFile( ExtractFilePath(Application.ExeName)+'BLOCK.BMP
' );
  except
    // 読み込めなかったら終了するようにする
    Timer.Enabled := True;
    Exit;
  end;
  // 枠を描く
  With Image1.Canvas do
  begin
    Brush.Color := clWhite;
    Pen.Color := clWhite;
    Rectangle( 0,0, 359, 359 );
  end;
  With Image4.Canvas do
  begin
    Brush.Color := clWhite;
    Pen.Color := clWhite;
    Rectangle( 0, 0, 401, 17 );
    Pen.Color := clRed;
    for i := 1 to 9 do
    begin
      MoveTo( 40*i-3, 0 );
      LineTo( 40*i, 0 );
    end;
  end;
  Label1.Caption := '基礎得点';
  Label3.Caption := '連続点';
  Label5.Caption := 'ハイスコア';
  Label7.Caption := 'が      枚';
  Set_Stage;
end;

procedure TForm1.FormDestroy(Sender: TObject);
var
  i,j,k: Byte;
  Score: String[5];
begin
  With Memo do
  begin
    Lines.Clear;
    Lines.Append(IntToStr( Mode ));
    for i := 1 to 2 do
    for j := 1 to 3 do
    begin
      for k := 1 to 5-Length(IntToStr(HighScore[i,j])) do Score[k] := '0';
        // 桁の存在しない場所を０でうめる
      Insert( IntToStr(HighScore[i,j]), Score, 6-Length(IntToStr(HighScore[i,j])
));
      Lines.Append(Score);
    end;
    Lines.SaveToFile( ExtractFilePath(Application.ExeName)+'SCORE.DAT' );
      // スコアをセーブする
  end;
end;

procedure TForm1.TimerTimer(Sender: TObject);
begin
  Timer.Enabled := False;
  MessageDlg('ＢＭＰデータが存在しません', mtConfirmation, [mbOk], 0);
  Close;
end;

procedure TForm1.G1Click(Sender: TObject);
begin
  Set_Stage;
end;

procedure TForm1.G3Click(Sender: TObject);
begin
  With Form3 do
  begin
    Left := Form1.Left+(Form1.ClientWidth-ClientWidth)div 2;
    Top := Form1.Top+(Form1.ClientHeight-ClientHeight)div 2;
    Label5.Caption := IntToStr( HighScore[1,1] );
    Label6.Caption := IntToStr( HighScore[1,2] );
    Label7.Caption := IntToStr( HighScore[1,3] );
    Label8.Caption := IntToStr( HighScore[2,1] );
    Label9.Caption := IntToStr( HighScore[2,2] );
    Label10.Caption := IntToStr( HighScore[2,3] );
  end;
  Form3.ShowModal;
end;

procedure TForm1.G5Click(Sender: TObject);
begin
  Close;
end;

procedure TForm1.M1Click(Sender: TObject);
begin
  if not(M1.Checked) then Change_Mode(1);
end;

procedure TForm1.M2Click(Sender: TObject);
begin
  if not(M2.Checked) then Change_Mode(2);
end;

procedure TForm1.Image1MouseDown(Sender: TObject; Button: TMouseButton;
  Shift: TShiftState; X, Y: Integer);
var
  BlockX,BlockY: Byte;
  Rect1,Rect2: TRect;
begin
  if not((X>=20)and(X<340)and(Y>=20)and(Y<340)) then Exit;
    // カーソルがブロック上にあるか調べる
  BlockX := (X-20) div 32+1;
  BlockY := (Y-20) div 32+1;
  if StageData[BlockX,BlockY] = 0 then Exit;
    // 空白なら戻る
  if (EsCount <> 0) and (StageData[BlockX-1,BlockY]<>0) and (StageData[BlockX+1,
BlockY]<>0)
                   and (StageData[BlockX,BlockY-1]<>0) and (StageData[BlockX,Bl
ockY+1]<>0)
  then Exit;
    // 隣接する空白があるか調べる（１個目の時は無条件）
  Inc(EsCount);
  Rect1 := Rect( BlockX*32-12, BlockY*32-12, BlockX*32+20, BlockY*32+20 );
  Rect2 := Rect( 0, 0, 31, 31 );
  Image1.Canvas.CopyRect( Rect1, Image3.Canvas, Rect2 );
    // 空白を置く
  Rect1 := Rect( EsCount*4-3, 1, EsCount*4+1, 17 );
  Rect2 := Rect((StageData[BlockX,BlockY]-1)mod 4*4+256, (StageData[BlockX,Block
Y]-1)div 4*16,
              (StageData[BlockX,BlockY]-1)mod 4*4+259, (StageData[BlockX,Block
Y]-1)div 4*16+15 );
  Image4.Canvas.CopyRect( Rect1, Image3.Canvas, Rect2 );
  if BfColor = StageData[BlockX,BlockY] then
  begin
    // 前と同じ色なら連続数等を加算
    Inc(SqCount);
    if SqCount > SqScore then SqScore := SqCount;
    if SqCount >= 10 then BaseScore := BaseScore + SqCount*2
    else BaseScore := BaseScore + SqCount;
  end else
  begin
    // 色が違う場合は連続数を１に戻す
    SqCount := 1;
    BaseScore := BaseScore + 1;
    BfColor := StageData[BlockX,BlockY];
    if EsCount = 1 then SqScore := 1;
    Rect1 := Rect( 0, 0, 32, 32 );
    Rect2 := Rect( StageData[BlockX,BlockY]*32, 0, StageData[BlockX,BlockY]*32+3
2, 32 );
    Image2.Canvas.CopyRect( Rect1, image3.Canvas, Rect2 );
  end;
  StageData[BlockX,BlockY] := 0;
  Label2.Caption := IntToStr( BaseScore );
  Label4.Caption := IntToStr( SqScore );
  Label8.Caption := IntToStr( SqCount );
  if EsCount >= 100 then
  begin
    // 位置を中央に
    Form2.Left := Form1.Left+(Form1.ClientWidth-Form2.ClientWidth)div 2;
    Form2.Top := Form1.Top+(Form1.ClientHeight-Form2.ClientHeight)div 2;
    Form2.Label5.Caption := IntToStr(SqScore*20);
    Form2.Label6.Caption := IntToStr(BaseScore);
    TlScore := SqScore*20+BaseScore;
    Form2.Label7.Caption := IntToStr(TlScore);
    Form2.ShowModal;
    Set_Stage;
  end;
end;

procedure TForm1.Set_Stage;
var
  i,j: Byte;
  Rect1,Rect2: TRect;
begin
  // 新規ステージ作成、変数等初期化
  EsCount := 0;
  SqCount := 0;
  SqScore := 0;
  bfColor := 0;
  BaseScore := 0;
  if Mode = 1 then Label9.Caption := 'モード１'
  else Label9.Caption := 'モード２';
  Label2.Caption := '0';
  Label4.Caption := '0';
  Label6.Caption := IntToStr( HighScore[Mode,1] );
  Label8.Caption := '0';
  for i := 0 to 11 do
  for j := 0 to 11 do
    StageData[i,j] := 8;
    // 外周を０(空白)でない数で埋める
  for i := 1 to 10 do
  for j := 1 to 10 do
  begin
    StageData[i,j] := Random(Mode+5)+1;
    Rect1 := Rect( i*32-12, j*32-12, i*32+20, j*32+20 );
    Rect2 := Rect( StageData[i,j]*32, 0, StageData[i,j]*32+32, 32 );
    Image1.Canvas.CopyRect( Rect1, image3.Canvas, Rect2 );
  end;
  Rect1 := Rect( 0, 0, 32, 32 );
  Rect2 := Rect( 0, 0, 32, 32 );
  Image2.Canvas.CopyRect( Rect1, image3.Canvas, Rect2 );
  With Image4.Canvas do
  begin
    Pen.Color := clBlack;
    Brush.Color := clBlack;
    Rectangle( 1, 1, 400, 17 );
  end;
end;

procedure TForm1.Change_Mode( NewMode: Byte );
begin
  // モード変更
  if MessageDlg('モードを変更していいですか？', mtConfirmation, mbOkCancel, 0) =
mrOk then
```

```
    begin
      Mode := NewMode;
      M1.Checked := not(M1.Checked);
      M2.Checked := not(M2.Checked);
      Set_Stage;
    end;
  end;

end.
```

```
      if Rank<4 then
      begin
        for i := 3 downto Rank+1 do HighScore[Mode,i] := HighScore[Mode,i-1]
          // スコアを順次繰り下げ
        HighScore[Mode,Rank] := T1Score;
        MessageDlg( IntToStr(Rank)+'位です！', mtInformation, [mbOk], 0 );
      end;
    end;
    Close;
  end;

end.
```

《リスト2》Resultのプログラム・リスト

```
unit Result;

interface

uses
  Windows, Messages, SysUtils, Classes, Graphics, Controls, Forms, Dialogs,
  StdCtrls;

type
  TForm2 = class(TForm)
    Label1: TLabel;
    Label2: TLabel;
    Label3: TLabel;
    Label4: TLabel;
    Label5: TLabel;
    Label6: TLabel;
    Label7: TLabel;
    Button: TButton;
    procedure ButtonClick(Sender: TObject);
  private
    { Private 宣言 }
  public
    { Public 宣言 }
  end;

var
  Form2: TForm2;

implementation
  uses Main;

{$R *.DFM}

procedure TForm2.ButtonClick(Sender: TObject);
var
  i,Rank: Byte;
begin
  // ハイスコア処理
  Rank := 1;
  With Form1 do
  begin
    While (HighScore[Mode,Rank]>T1Score)and(Rank<4) do Inc(Rank);
```

《リスト3》Scoreのプログラム・リスト

```
unit Score;

interface

uses
  Windows, Messages, SysUtils, Classes, Graphics, Controls, Forms, Dialogs,
  StdCtrls;

type
  TForm3 = class(TForm)
    Label1: TLabel;
    Label2: TLabel;
    Label3: TLabel;
    Label4: TLabel;
    Label5: TLabel;
    Label6: TLabel;
    Label7: TLabel;
    Label8: TLabel;
    Label9: TLabel;
    Label10: TLabel;
    Button: TButton;
    procedure ButtonClick(Sender: TObject);
  private
    { Private 宣言 }
  public
    { Public 宣言 }
  end;

var
  Form3: TForm3;

implementation

{$R *.DFM}

procedure TForm3.ButtonClick(Sender: TObject);
begin
  Close;
end;

end.
```

評…トーンアレルギーですか？気をつけてくださいね



by ココフィーユ

評…主線に強弱つけるともっと良いかも（つぐ美）



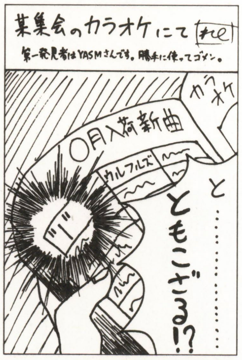
by こがらす丸

評…真ん中の人物（？）の素性が気になる…（影）



by ARAI

評…ところで，受験の調子はどうかね？（影）



by 森宇玲奇

評…CDとか出てるだけ幸せですよきっと…（編）



by 渡瀬右京

評…むずかしい構図〜がんばるなぁ（影）



by ぶんちょ

評…新・読者ページへの参加，お待ちしてます（編）



by たま

評…う〜ん，私やったことないかも（影）



by のうぎょうアッパー

評…仲間集めははかどってる？（つぐ美）



by 麻生やよい

評…学校の制服？いいなぁ，かわいい〜（つぐ美）



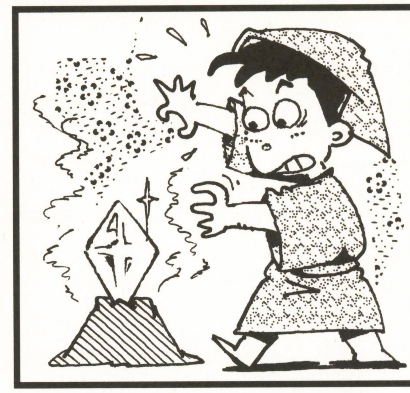
by いざよいせりか

★ファミコン版「美味しんぼ」をクリアっ！やれやれ。（東京都世田谷区・くぼた牧之介18歳）……【つぐ美：え〜と，いつごろのゲームだったっけ？影：つぐ美ちゃんは知ってるだろ。つぐ美：知らない。影：……。つぐ美：知らない。影：…ま，そういうことにしとく。】

Windows95/98(DOS/V互換機)QBasic用

先を読んで石を動かしていけ

(簡易版)Magic-STToNE（マジックストーン）



北倭　行脚(26歳)

story

世界の西の果てに，どこの国にも属さない，小さな村がありました。戦乱の時代も，場所柄，災厄からまぬがれ，村人は慎（つつ）ましく静かに暮らしていました。

ところが，最近，村の周辺で「悪魔」が姿を現すようになったのです。どうやら，国々の死角に紛（まぎ）れ，勢力を蓄えようとの魂胆らしいのです。村人たちは，事の危急を各国に伝えましたが，相手にしてくれません。それどころか，国を惑（まど）わすものと，追い払われてしまいました。

村の者たちは，相談の末，森に住んでいる「魔法使い」を頼ることにしました。この魔法使いは，大昔の「聖戦」の生き残りで，どれほど年を重ねても，少年の姿のままなので，ふだん，村人は恐がって，魔法使いの住んでいるところに近づきませんでした。

ですが，いざ魔法使いを訪ねると，よそに行っているとかで留守にしていました。そこで，留守を預かっていた魔法使いの弟子に，白羽の矢を立てたのです。

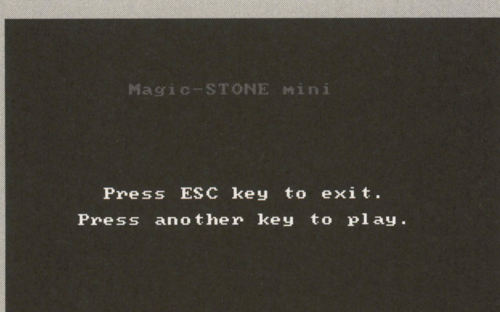
ちなみに魔法使いの弟子は，まだ見習いですので，ババン！と悪魔をやっつける魔法や，追い払う術は使えません。そこで，村の各地に転がっている，魔法石（マジックストーン）の力を用いて結界を張り，悪魔を遠ざけることとなったのです。

プログラム実行法

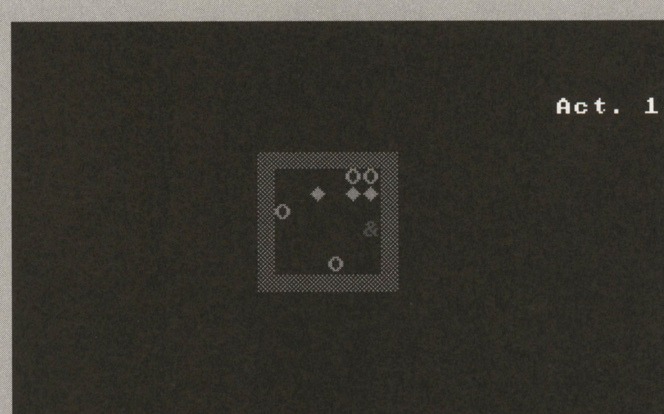
ACT作成用のプログラム（stnact.bas）を実行させて，データ（st.dat）を作ってください。それから，メインを実行させれば，タイトルがでます。

ゲーム内容

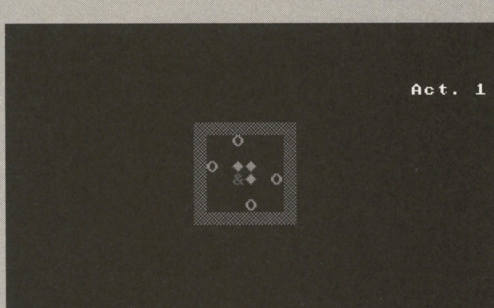
外壁に囲まれたなかに，プレイヤーと，普通の石と，魔法石があります。プレイヤーを上下左右に動かし，石，もしくは魔法石を動かすと，その石が何かにぶつかるまで滑っていきます（一応，石に浮遊の魔法をかけているらしい）。もし，石の滑るスペースがないと



《写真１》簡易版でも基本は同じ内容です



《写真３》これがAct.1のクリア直前の画面です



《写真２》このステージを解くことができるかな？

★パソコンをかなりクロックアップしているためCPUがかなり熱くなってます。これからの季節，暑くなるためとても心配です。（滋賀県草津市・浦山博史23歳）……【影：クーラーをガンガンにかけて，パソコンのケースをひっぺがして扇風機で送風。私的にカンペキ！どお？】

きに押すと，石は砕けてしまいます（ただし，魔法石は崩れない）。これらの操作を駆使して，魔法石を縦か横に１列に並べると，魔法石の力を発動したこととなり，そのactをクリアしたこととなります。ただし，外壁に三つ並べても無効となるので気をつけてください(外壁に一つくっつけるのはセーフです)。

簡単にいえば，昔，ベーマガに連載されていた「詰ペンゴ」と同じルール(のはず？）です。

全20act終了で，エンディングが表示されます。

操作法

操作はキーボードで行います。タイトル画面で ESC キーでゲーム・エンド，その他のキーでゲーム開始。操作はカーソル・キーもしくはテンキーの 2 4 6 8 で上下左右，石は W A S Z でプレイヤーを中心とした各方向に動きます（上の石を，上に押すときは W になる)。ギブアップは ESC キー，そのアクトをやり直すなら，C キー，それ以外でゲーム終了。

改造について

DX4-100MHzでスピードを調整したので，それ以上の速い機種では，まず間違えなくウェイトを掛ける必要があります。

wt=2500の数値を上げてみてください。それでも，うまく作動しない箇所が，もしかしたらあるかもしれませんが，そのときは自分で直してください。

他に改造のアドバイスをまとめますと，

1．キャラクターとアクトの総取り替え。
2．音楽をくっつける。
3．何手詰めか，のような何かノルマを設定する。

ちなみに，アクトは簡単なものから，難しいものまで設けたつもりですが，システムに問題があるのか，作者がへたくそなのか，どれも簡単になってしまいました。

作者同様に，ひねくれたプログラムになっているので，解析はお勧めしません。プログラムの構成なんかも，特に書きません。

★参考にしたもの

・過去のベーマガのいろんなプログラム

CHECKER FLAG

つぐ美：編集部には，ジョイスティック対応の本プログラムも送られてきてたのですが，リストが長く，掲載が無理だったので，簡易版のほうを採用させてもらいました。本プログラムはホームページに載せる予定です。

Dr.D：簡易版といってもゲーム自体の本質はなんら変わりがないゾ。誰にでも打ち込めるという意味では，リストの短い簡易版のほうがベーマガの方針にあったプログラムじゃ。

影：ただ，このゲームは始めからけっこう難しいなぁ。最初のほうに，操作に慣れてもらうための簡単なステージをおいたほうがイイかも。

《リスト１》『Magic- SToNE』のMinistnプログラム・リスト

```
DECLARE SUB CHRPUT (x!, y!, chrn!)
DECLARE SUB SPRINT (x!, y!, COL!, T$)
DIM m(17, 12), st%(150, 20), m$(3)
DEF FNKEY = -(INKEY$ <> "") * INP(&H60)
DEF SEG = VARSEG(st%(0, 0)) '***** stage_data_load *****
BLOAD "ST.DAT", VARPTR(st%(0, 0))
SCREEN 13
FOR i = 1 TO 3: PALETTE i, 0: NEXT i
m$(0) = "Give up !?": m$(1) = "Press [C] to Continue."
m$(2) = "You have cleared this ACT!": m$(3) = "Press any key to next."
wt = 2500 '***** wait *****
DO
  CLS '***** draw_title *****
  SPRINT 11, 6, 24, "Magic-STONE mini"
  SPRINT 9, 14, 15, "Press ESC key to exit."
  SPRINT 7, 16, 15, "Press another key to play."
  DO: k = FNKEY: IF k = 1 THEN END
  LOOP WHILE k = 0: st = 1
  DO
    cf = 0: gf = 0
    CLS : PUT (301, 1), st%(0, st) '***** draw_field *****
    sizex = st%(0, st) / 8: sizey = st%(1, st)
    mx = 19 - sizex ¥ 2: my = 12 - sizey ¥ 2
    FOR i = 0 TO sizey + 1: FOR j = 0 TO sizex + 1
      IF i = 0 OR j = 0 OR i = sizey + 1 OR j = sizex + 1 THEN
        m(j, i) = -1: SPRINT mx + j, my + i, 13, CHR$(177)
      ELSE
        m(j, i) = POINT(300 + j, i): CHRPUT mx + j, my + i, m(j, i)
        IF m(j, i) = 3 THEN x = j: y = i
      END IF
    NEXT j, i: SPRINT 33, 6, 15, "Act." + STR$(st)
    DO
      k = FNKEY '***** main *****
      mvx = (k = 77) * (m(x + 1, y) = 0) - (k = 75) * (m(x - 1, y) = 0)
      mvy = (k = 80) * (m(x, y + 1) = 0) - (k = 72) * (m(x, y - 1) = 0)
      IF mvx + mvy <> 0 THEN '***** move_mychr *****
        m(x, y) = 0: CHRPUT mx + x, my + y, 0
        x = x + mvx: y = y + mvy
        m(x, y) = 3: CHRPUT mx + x, my + y, 3
      END IF
      mbx = (k = 31) * (m(x + 1, y) > 0) - (k = 30) * (m(x - 1, y) > 0)
      mby = (k = 44) * (m(x, y + 1) > 0) - (k = 17) * (m(x, y - 1) > 0)
      flag = -((mbx + mby) <> 0) * (2 + (m(x + mbx * 2, y + mby * 2) = 0))
      bx = x + mbx: by = y + mby
      SELECT CASE flag
        CASE 1 '***** move_stone *****
          DO
            m = m(bx, by): m(bx, by) = 0: CHRPUT mx + bx, my + by, 0
            bx = bx + mbx: by = by + mby
            m(bx, by) = m: CHRPUT mx + bx, my + by, m
            FOR i = 0 TO wt: i$ = INKEY$: NEXT i
          LOOP WHILE m(bx + mbx, by + mby) = 0
          FOR i = 2 TO sizex - 1: FOR j = 2 TO sizey - 1 '***** hantei *****
            cfx = m(i - 1, j) * m(i, j) * m(i + 1, j)
            cfy = m(i, j - 1) * m(i, j) * m(i, j + 1)
            cf = cf - (cfx = 8 OR cfy = 8)
          NEXT j, i
        CASE 2 '***** break_stone *****
          m(bx, by) = 2 * (m(bx, by) - 1)
          CHRPUT mx + bx, my + by, m(bx, by)
```

★新しい家を建てるついでにインターネットを始めることにした。あと4か月です。(三重県四日市市・影0号機13歳)……【影：中学生で家を建てるとは，すばらしい！編：親御さんが，じゃないですか？影：…わかってるよ～それくらい。そうそう，電話代には注意するように！】

《リスト２》『Magic-SToNE』のStnactプログラム・リスト

```
'***** STAGE_MAKING *****
DIM map$(20), m%(20, 10), st%(150, 20)

SCREEN 13
FOR i = 1 TO 10
  READ A$
  FOR j = 1 TO 20
    m%(j, i) = VAL("&H" + MID$(A$, j, 1))
NEXT j, i
FOR i = 1 TO 20: READ map$(i): NEXT i

FOR st = 1 TO 20
  CLS
  w = LEN(map$(st)) / (m%(st, 2) + 1)
  FOR i = 0 TO m%(st, 2)
    w$ = LEFT$(MID$(map$(st), i * w + 1, w) + "000", 4)
    LINE (0, i)-STEP(w * 4, 0), 1, , VAL("&H" + w$)
  NEXT i
  FOR i = 3 TO 9 STEP 2
    PSET (m%(st, i), m%(st, i + 1)), 3 + (i > 3)
  NEXT i
  GET (0, 0)-(m%(st, 1), m%(st, 2)), st%(0, st)
NEXT st

DEF SEG = VARSEG(st%(0, 0)): A = VARPTR(st%(0, 0))
BSAVE "ST.DAT", A, VARPTR(st%(150, 20)) - A + 1
END

' ***** MAP_DATA *****
DATA 5655695f69bb5dcaebf6,5374699a67883a6a95a4 : ' *** MAP_SIZE X,Y ***
DATA 25136334159625857584,32524555443414254132 : ' *** MY_ZAHYO X,Y ***
DATA 2214251318271225a343,21212222323222121031 : ' *** DIA1_ZAHYO X,Y ***
DATA 344257293254366222b2,21221455544515354442 : ' *** DIA2_ZAHYO X,Y ***
DATA 3441325d558843a86973,32535689166629557473 : ' *** DIA3_ZAHYO X,Y ***
DATA 200080040010,10400010,0000000000800000,0040080000
DATA 00120040000000,000400000000008000000000000040000
DATA 000808000000008000000
DATA 000000000004000000000000040000000000000010000000
DATA 00284428002c00,000002000000000000000080000
DATA 00002040000000000000110000000,000101000000000100000000200022
DATA 00080000,0000002000000000000000000000020000002000000000
DATA 00000800000081000000000000000
DATA 0000003b82002001b0200200200200000
DATA 00000000000200000000000000000500000000010
DATA 0082040000000000000
DATA 00000100000000000000000000000000200000100000
DATA 0400400020

SUB SPRINT (X, Y, CN, T$)
  COLOR CN: LOCATE Y, X: PRINT T$
END SUB

SUB WAITING (w)
  FOR i = 1 TO w * WT
    WHILE (INP(&H3DA) AND 8) <> 0: WEND: i$ = INKEY$
    WHILE (INP(&H3DA) AND 8) = 0: WEND
  NEXT i
END SUB
```

```
      END SELECT
      gf = -(k = 1)
    LOOP WHILE gf + cf = 0: SOUND 500, cf * 3 '***** give_up or act_clear *****
    FOR i = 0 TO wt * cf * 5: i$ = INKEY$: NEXT i
    SPRINT 7 + gf * 8, 10, 15, m$(2 * cf)
    SPRINT 9 + gf * 0, 13, 15, m$(2 * cf + 1)
    DO: k = FNKEY: LOOP WHILE k = 0
    st = st + cf - 20 * gf * (k <> 46)
  LOOP WHILE st <= 20
  IF cf = 1 THEN '***** ending *****
    SPRINT 12, 7, 14, "CONGRATULATIONS!"
    SPRINT 7, 10, 15, "You have cleared all ACT!!"
    DO: LOOP WHILE FNKEY = 0
  END IF
LOOP

SUB CHRPUT (x, y, chrn)
C$ = "004F0426"
SPRINT x, y, 7 - 2 * (chrn = 3), CHR$(VAL("&H" + MID$(C$, 2 * chrn + 1, 2)))
END SUB

SUB SPRINT (x, y, COL, T$)
  COLOR COL: LOCATE y, x: PRINT T$
END SUB
```

評…私的に，元気？…たぶん…（影）



by 立花樋司

評…迫力。やっぱ男はこうでないと（影）



by K-O

評…いいなぁ，私も乗ってみたい（つぐ美）



by 和々草

評…それは大変じゃったのう…（Dr.D）



by ヅラchu

評…病み上がりのテスト，大丈夫だった？（つぐ美）



by 藤井朱丸

評…ちびぷよは厳しいです～（編）



by ねことり

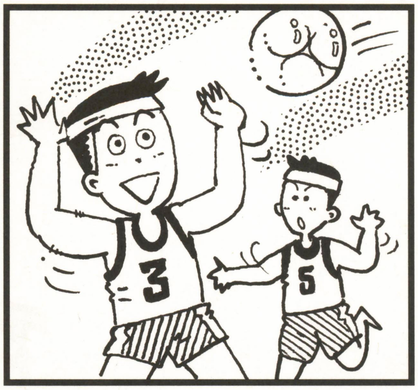
★最近，影様によるパソ破講座がないのはなぜなんだろう？（兵庫県朝来郡・CODE16歳）……【影：ええと…（汗）。つぐ美：そんなにたくさん壊されても困るもの。影：最近，監視が厳しくて（泣）。なかなかパソコン触らせてもらえない，クスン。編集長：平和だなぁ。】

Windows95/98(DOS/V互換機)QBasic用

相手コートにアタックをきめろ

Tiny Volley Ball
（タイニイ バレー ボール）

はるる（25歳）



内容

1対1で競うバレーボールをモチーフとしたゲームです。

これは10年以上前にMSXで作られ，PC88に移植された「BALL BALL」というゲームを参考にしています。

このゲームは2人専用でしたが，今回は1人で遊べるゲームとして，当時の雰囲気を思い出しながら作ってみました。

遊びかた

1ゲーム15点先取したほうが勝ちとなります。試合が終了するとタイトル画面に戻りますが，自分が勝ったときは，次回の試合にコンピュータが少し強くなり，自分が負けたときは少し弱くなります。初回はClass 5からスタートし，Class 1が最強となります。得点はラリーポイント制でカウントされ，サーブ権は点を入れられたほうに移動します。また，ボールにタッチする回数の制限はありません。

操作方法

4 6で左右に動き，:（け）でジャンプします。＼（ろ）キーを押すと，ジャンプ中ではアタックを打ち，ジャンプしていないときはレシーブをします。試合中にQを押すとプログラムを終了します。

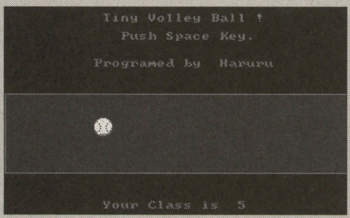
プログラムについて

最初の行にあるWTでウェイトを調整でき，Celeron 366MHzに合わせてあります。486以上のCPUであれば遊べると思います。また，LVでスタート時のコンピュータの強さを変更でき，8で最も弱く，4で最も強くなります。

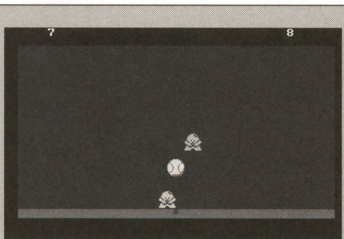
最後に

以前に掲載されたマシン語による同時キー入力判定のプログラムを，486，Pentium 133MHz，Celeron 366MHzで使ってみましたが，あまりうまく動作しないため，今回のプログラムではキー入力判定にINKEY$関数を使用しています。

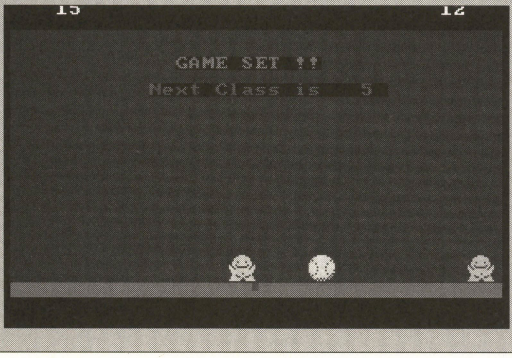
キーバッファは，マジックボックスに掲載された方法でクリアしていますが，INKEY$関数ではオートリピートが作動するまでに時間がかかってしまうため，操作性が若干悪くなってしまいます。Windows上のDOSプロンプトからQBASICを使用する人は，コントロールパネルのキーボードの項目で，キー入力の感度が高くなるように設定してください。できれば，誌面で同時キー入力判定プログラムのサポートをお願いします。



《写真1》基本的なルールは，実際のバレーボールと同じ



《写真2》タイミングをとってアタックを決めろ！！



《写真3》15点先取したほうが勝ちだ

CHECKER FLAG

編：画面はシンプルですが，やり始めると思わずハマってしまいました。

Dr.D：ネットがなかったり，画面の端でボールが跳ね返ったりと，実際のバレーボールとは少し違ったルールじゃが，逆にそのおかげで，ストレスをためることなく，プレイできるようになっているゾ。

つぐ美：COM戦もついているし，なかなかの力作だわ。あとは対戦プレイもできればよかったわね。

★ネタがない。次の人，どうぞ。（北海道北見市・青山義一24歳）……【**影**：これはあれかな，ネタがないのがネタになってるというか。**編**：どっちでもいいですけど。**影**：編君冷たい。そんな言いかたすることないじゃないか。**編**：時間ないんです，早く仕事進めてくださいよ。】

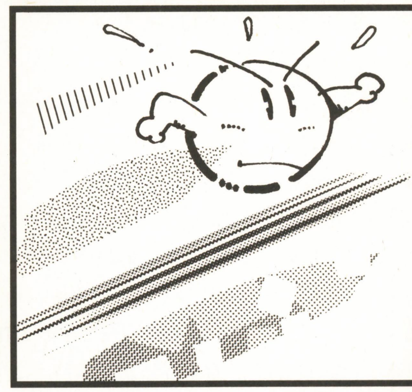
```
LV = 8: WT = 5000: ' LV (4-8) / WAIT for Celeron 366MHz
' READ CHR DATA
SCREEN 7, , 2, 1
WINDOW SCREEN (0, 0)-(319, 199): VIEW (0, 0)-(319, 199)
DIM DCH(15, 15), M1%(200), M2%(200), E1%(200), E2%(200), BA%(20
0), BL%(200)
CO = 0
FOR NO = 1 TO 3
  CLS
  LINE (0, 0)-(319, 199), 1, BF
  FOR X = 0 TO 15: FOR Y = 0 TO 15
    DCH(X, Y) = 0
  NEXT Y, X
  FOR Y = 0 TO 15
    READ WC$
    FOR C = 0 TO 3
      R = 8
      CH(C) = VAL("&h" + MID$(WC$, C + 1, 1))
        FOR CV = 0 TO 3
          IF CH(C) - R / 2 ^ CV >= 0 THEN DCH(C * 4 + CV, Y) =
1: CH(C) = CH(C) - R / 2 ^ CV
        NEXT CV
  NEXT C, Y
  FOR I = 0 TO 1
    FOR X = 0 TO 15: FOR Y = 0 TO 15
      IF DCH(X, Y) = 1 THEN PSET (X + 16 * I, Y), 10 + I + CO
  NEXT Y, X, I
  SELECT CASE NO
    CASE 1
      GET (0, 0)-(15, 15), M1%
      GET (16, 0)-(31, 16), E1%
    CASE 2
      GET (0, 0)-(15, 15), M2%
      GET (16, 0)-(31, 16), E2%
      CO = 4
    CASE 3
      GET (0, 0)-(15, 15), BA%
      GET (0, 100)-(15, 115), BL%
  END SELECT
NEXT NO
SET:
  SCREEN 7, , 1, 1
  WINDOW SCREEN (0, 0)-(319, 199): CLS
  VIEW (1, 80)-(318, 149), 1, 3
  COLOR 2: LOCATE 2, 12: PRINT "Tiny Volley Ball !"
  LOCATE 4, 14: PRINT "Push Space Key."
  COLOR 12: LOCATE 7, 11: PRINT "Programed by  Haruru"
  LOCATE 23, 12: PRINT "Your Class is "; LV - 3
  MA = 0: EA = 0
  TI = 1: BX = 156: BY = 152: BXV = 4: BYV = 0: BMY = 4: PI = .
017
  WHILE INKEY$ <> " "
    IF BMY >= 177 THEN BMY = 4: BY = 152
    PUT (BX, BY), BA%, PSET
    FOR WA = 0 TO WT - 2500: NEXT WA: GOSUB BALL
  WEND
  VIEW (0, 0)-(319, 199)
  BX = 280: BY = 152: BXV = 0: BYV = 0: BMY = 4: MP = 0: EP = 0
RESTA:
  CLS
  LINE (12, 16)-(308, 168), 1, BF
  LINE (12, 169)-(308, 177), 12, BF
  LINE (158, 169)-(161, 173), 8, BF
  MX = 288: MY = 152: EX = 16: EY = 152: MJ = 0: EJ = 0
  MJY = 0: EJY = 0: MA = 0: EA = 0: TI = 0: ET = 0
MAIN:
  WHILE BMY < 177
    GOSUB CHRPUT
    GOSUB POPUT
    GOSUB BALL
    GOSUB SCAN
    GOSUB EMOVE
    WEND
  BMY = 4: BY = 152
  GOTO MAIN
CHRPUT:
  IF MA = 0 THEN PUT (MX, MY), M1%, PSET ELSE PUT (MX, MY), M2%
, PSET
  IF EA = 0 THEN PUT (EX, EY), E1%, PSET ELSE PUT (EX, EY), E2%
, PSET
  PUT (BX, BY), BA%, PSET
  FOR WA = 0 TO WT: NEXT WA
  RETURN
POPUT:
  COLOR 15: LOCATE 1, 5: PRINT EP; SPC(25); MP: RETURN
SCAN:
  I$ = INKEY$
  IF I$ = "" AND MJ = 0 AND MA = 0 THEN RETURN
  PUT (MX, MY), BL%, PSET
  IF MJ = 0 AND I$ = ":" THEN MJ = 1: MJY = 5
  IF MJ = 1 AND MJY > 0 AND MJY < 166 THEN
    MY = MY - INT(COS(MJY * PI) * 9)
    MJY = MJY + 5
  ELSE
    MY = 152: MJ = 0: MJY = 0
    MX = MX + ((I$ = "4" AND MX > 167) - (I$ = "6" AND MX < 288
)) * 8
  END IF
  IF I$ = "¥" THEN
    MA = 1
  ELSEIF MA > 0 AND MA < 13 THEN
    MA = MA + 1
  ELSE MA = 0
  END IF
  IF I$ = "Q" OR I$ = "q" THEN END: ' To Stop this program
  WHILE INKEY$ <> "": WEND
  RETURN
EMOVE:
  PUT (EX, EY), BL%, PSET
  IF EA = 0 THEN EA = -(EA = 0 AND ABS(EX - BX) <= 12 AND ABS(E
Y - BY) <= 96)
  IF EA > 0 AND EA < 13 THEN EA = EA + 1 ELSE EA = 0
  IF EX = BX AND EX >= 64 AND BXV = 0 AND INT(COS(BMY * PI) * 1
0) > 0 AND BY < 30 AND EJ = 0 THEN EJ = 1: EJY = 5
  IF EJ = 1 AND EJY > 0 AND EJY < 166 THEN
    EY = EY - INT(COS(EJY * PI) * 9)
    EJY = EJY + 5
  ELSE
    EY = 152: EJ = 0: EJY = 0
    EX = EX + ((EX > BX AND EX > 20 AND ET < 4 AND BX < 208) -
(EX < BX AND EX < 144 AND ET < 4 AND BX < 208)) * 8
    EX = EX + (EX = BX AND EX < 64 AND EX > 16 AND BXV = 0) * 8
    ET = INT(RND * LV)
  END IF
  RETURN
BALL:
  IF MA > 0 OR EA > 0 THEN GOSUB CHECK
  BXV = (((BX > 16 AND BXV < 0) OR (BX >= 288 AND BXV > 0)) - (
(BX < 288 AND BXV > 0) OR (BX <= 16 AND BXV < 0))) * ABS(BXV)
  BYV = INT(COS(BMY * PI) * 10): BMY = BMY + 4
  PUT (BX, BY), BL%, PSET
  BX = BX + BXV: BY = BY - BYV
  IF BY >= 152 AND TI = 0 THEN GOTO WIN
  RETURN
CHECK:
  F = 0: FX = 0
  IF MA > 0 THEN F = F - ((BX - 12 <= MX AND BX + 12 >= MX) AND
 (BY - 12 <= MY AND BY + 12 >= MY))
  IF EA > 0 THEN F = F - ((BX - 12 <= EX AND BX + 12 >= EX) AND
 (BY - 12 <= EY AND BY + 12 >= EY)) * 2 + 3
  SELECT CASE F
   CASE 0, 3
     RETURN
   CASE 6
     BXV = 0: RETURN
   CASE 1, 4
     FX = (BX < MX) - (BX > MX)
   CASE 5
     FX = (BX < EX) - (BX > EX)
  END SELECT
  FJ = 0
  IF F = 1 OR F = 4 THEN FJ = FJ - (MJ = 1)
  IF F = 5 THEN FJ = FJ - (EJ = 1) * 2 + 3
  SELECT CASE FJ
   CASE 0, 3
     BXV = FX * 4: AT = 0: BMY = 8: BY = 143: RETURN
   CASE 6
     RETURN
   CASE 1
     BXV = -8: AT = 1: RETURN
   CASE 5
     BXV = 8: AT = 1: RETURN
  END SELECT
  RETURN
WIN:
  GOSUB CHRPUT: BEEP
  IF BX = 152 THEN LOCATE 5, 15: PRINT "NO COUNT !!": BX = 280:
 GOTO CUT
  IF BX > 152 THEN EP = EP + 1: BX = 280
  IF BX < 152 THEN MP = MP + 1: BX = 24
CUT:
  BY = 152: BXV = 0: BYV = 0: BMY = 4
  GOSUB POPUT
  IF MP < 15 AND EP < 15 THEN FOR T = 0 TO 20000: NEXT T: GOTO
RESTA
  COLOR 2: LOCATE 5, 15: PRINT "GAME SET !!"
  COLOR 6: LOCATE 7, 13: PRINT "Next Class is  "; LV - 3
  FOR T = 0 TO 150000: NEXT T
  IF MP = 15 AND LV > 4 THEN LV = LV - 1
  IF EP = 15 AND LV < 8 THEN LV = LV + 1
  GOTO SET
' CHR DATA
DATA 03C0, 0FF0, 1FF8, 1FF8, 3BDC, 3FFC, B7ED, D81B
DATA EFF7, 7FFE, 7FFE, 3F7C, 37F4, 79CE, 7F7E, FE3F
DATA 03C0, 0FB0, 1FC8, 1FF8, 3FFC, 3FFC, 5DBA, EFF7
DATA F66F, 7DBE, 1E78, 2A54, 718E, 7FFE, FE7F, FC3F
DATA 07E0, 1FF8, 3FFC, 5FFA, 7FFE, F7EF, FFFF, FBDF
DATA FFFF, FBDE, FFFF, 77EC, 5FFA, 3FF4, 1AA8, 0540
```

★影さん…ウラむぞ…（謎）。（北海道静内郡・**蚊野誉啓14歳**）……【**影**：なんだよ～（泣）。いきなりウラむぞはないだろぉ。心当たりはあり過ぎるけど，理由ぐらい教えてくれよぅ。**つぐ美**：…心当たり，あるんだ影さん。**影**：ぎくっ！**つぐ美**：なにをやらかしたのかしら？】

ジャンプ台を操作してボールを飛ばせ

J-BALL（ジェイボール）

Hag（21歳）



内　容

ジャンプ台を使ってボールをジャンプさせ，穴に落ちないようにするというよくありがちなゲームです。さあ，どれだけ長い間落ちないでいられるでしょうか。

遊びかた，操作法

画面左端にいる水色の丸い物体がボールです。ボールは，ゲーム中，この位置から動くことはありません。画面は右から左にスクロールしていきます。緑色の床にボールが載っているうちはいいのですが，穴がスクロールしてくることがあります。この穴にボールが落ちてしまうと「シュウリョウ」と表示され，ゲーム・オーバーになってしまいます。

しかし，穴の直前には必ず赤いジャンプ台もあるので大丈夫です。ジャンプ台は［SPACE］キー，またはPORT1のトリガ1ボタンを押している間，徐々に縮んでゆき，離すと元に戻ります。元に戻ったとき，ボールがジャンプ台と重なっていれば，それまでのジャンプ台の縮み具合に応じた高さでボールがジャンプします。もちろんジャンプ台が縮んでいればいるほど，ボールは高くジャンプします。跳び越えなければならない穴の長さに応じて高さを調節してください。無駄に高いジャンプは，あまりしないようにするのがコツです。それから，始めのうちはうまくボールをジャンプさせることができないかもしれませんが，何回かプレイするうち慣れてくるので平気だと思います。

このような作業を繰り返して，なるべく長い距離，ボールをもたせてください。ゲーム中，画面上端の「キョリ」には現在までの距離が，「サイコウ」にはプログラムを走らせてからの最高距離が表示されます。このゲームの場合，1キャラが1mです。穴に落ちてしまったら［STOP］キーで再チャレンジです。

turboRを使っているかたは，標準モードで実行させてください。でも，プロになりたい人は，高速モードで実行させてもいいでしょう。

プログラムの説明

(BASICの部分)

行1　BASICが使うメモリの上限値設定：スクリーンの設定：文字色，画面の色設定：ファンクション・キー表示を消す：画面の文字表示幅設定：変数の型設定：スプライト（ボール用）の設定：Aにマシン語プログラム開始番地代入：USR()についての実行開始番地の設定：USR1( )についての実行開始番地の設定：PSGのチャンネルAのみをトーンモードとする：PSGチャンネルAの周波数レジスタ上位4ビットに0を設定する：E$にエスケープ・キャラクタを代入（以降のPRINT文でエスケープ・シーケンスを使用するため）：Sに128を代入：ASCIIコード96～103までのキャラの色設定（床のASCIIコードは97で"a"）：ASCIIコード112～119までのキャラの色設定（ジャンプ台のASCIIコードは112で"p"）：プログラム開始時からの最高記録を0で初期化

行2　変数Jのループ開始：DATA文をA$に読み込む：変数Iのループ開始：A$からマシン語データをIのループによって次々にメモリに書き込む：マシン語データを書き込む番地を1増やす：変数Iのループを閉じる：変数Jのループを閉じる

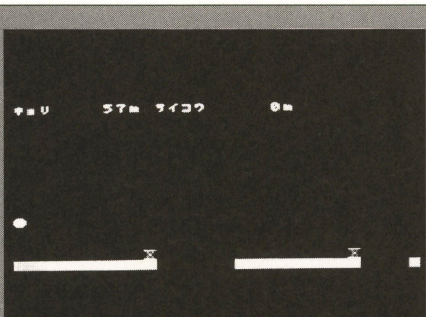
行3　乱数シード設定：ボールのY座標初

CHECKER FLAG

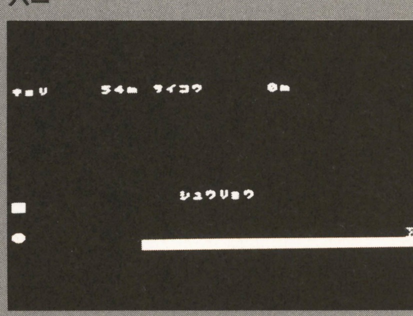
編：リストも短いし，ゲームのスピードも速いので，プログラム的にはなかなかGOODです。

Dr.D：本人はプログラムが荒削りだと言っておるが，このリストの長さなら読者は解析できるのではないかな？　また，アセンブラのリストを書いてきてくれたのはうれしいことじゃ。

つぐ美：このリストを見ながらアセンブラの勉強ができますしね。



《写真1》ジャンプ台を動かしてボールを飛ばせ



《写真2》穴に落ちてしまうとゲーム・オーバー

期化：床出現用変数に0を代入：穴出現用変数に0を代入：「キョリ」用変数に0を代入：画面クリア：初期画面(床を32キャラ分，17行目に表示)を描く

行4　[SPACE]キー，PORT1のトリガ1の入力によってジャンプ台の縮み具合を計算し，それをTに代入：USR1()をTによって呼び出し，ジャンプ台表示用キャラに変化を与える：画面上端に現在までに進行した距離と，プログラム開始時からの最高進行距離を表示：FとHがどちらも0なら，次に発生させる床と穴の長さを設定

行5　Fが0を超えるならFを1だけ減らし，床を発生させるようにZを設定する。(ただし，Fを1減らした時点でF=0になった場合は，ジャンプ台も発生させるようにZを設定する)Fが0で，Hが0を超えるなら穴を発生させるようにZを設定する

行6　ボールがジャンプ中なら，ジャンプ用に座標を更新し，ジャンプ音の周波数を設定して，ボールが落ちているときに床を突き抜けないように座標を調整。ジャンプ中でないときは，ジャンプ台とボールが重なっていて，ジャンプ台が元に戻った状態なのかを判定して，もしそうならボールをジャンプさせはじめる。

行7　USR( )で画面をスクロールさせ，右端にZに対応した新しいキャラを出現させる：ジャンプ音を鳴らす：ボールの表示：ボールが穴に落ちたのなら「シュウリョウ」と表示して，最高記録更新後，[STOP]キー入力待ち(入力により行3へ)。そうでないなら，PにTを保存，現在の距離を1増やして，行4に戻る

行8，9　マシン語データ

プログラム入力法と注意点

プログラムはBASICから普通に入力すればいいのですが，行8，9はマシン語データですので，くれぐれも間違いのないように入力してください。また，初めて実行させる前，またはプログラム修正後に実行させる前には，プログラムをセーブしておくことと，遊び終わった後，他のプログラムを走らせる場合は，一度リセットすることをお薦めします。めんどくさくてすいません。

改造について

行4の最後，「THEN」の後の「F=INT(RND(1)＊24)+7」で出現させる「床」の長さを調節しています。この「24」を大きくすれば，比較的長い床が出現するようになり，逆に小さくすれば短い床が出現するようになります。また，「+7」を変えることで，出現させる床の最低の長さを調節できます。この場合，長さ7キャラ未満の床は出現しません。同様に，そのあとの「H=...」は出現させる「穴」の長さ調節用です。

『J-BALL』のプログラム・リスト

```
1 CLEAR200,&H8FFF:SCREEN1,0:COLOR15,0,0:KEYOFF:WIDTH32:DEFINTA-Z:SPRITE$(0)="<~"
+STRING$(4,255)+"~<":A=&H9000:DEFUSR=A:DEFUSR1=A+48:SOUND7,190:SOUND1,0:E$=CHR$(
27):S=128:VPOKE8204,34:VPOKE8206,S:M=0
2 FORJ=0TO1:READA$:FORI=0TO78:POKEA,VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):A=A+1:NEXT:NEXT
3 R=RND(-TIME):Y=S:F=0:H=0:D=0:CLS:PRINTE$"Y1 "STRING$(32,"a")
4 T=-(T-(T<7))*(STRIG(0)+STRIG(1)):U=USR1(T):PRINTUSINGE$+"Y  ｷｮﾘ #####m ｻｲｺｳ ##
###m";D;M:IFF+H=0THENF=INT(RND(1)*24)+7:H=INT(RND(1)*16)+1
5 IFF>0THENF=F-1:Z=-(F=0)*2ELSEIFH>0THENH=H-1:Z=1
6 IFY<STHENY=Y+W:W=W+1:SOUND0,Y:Y=(S-Y)*(Y<S)+SELSEIFT=0ANDP<>0ANDVPEEK(6656)=11
2THENW=-P:Y=Y-P
7 U=USR(Z):SOUND8,-12*(Y<S):PUTSPRITE0,(0,Y),7,0:IFY+VPEEK(6688)=160THENPRINTE$"
Y,-ｼｭｳﾘｮｳ":M=M-(M<D)*(D-M):POKE-869,1:GOTO3ELSEP=T:D=D+1:GOTO4
8 DATAE521001ACD479021201ACD4790E123235ECB231600212A9019EB211F1A1ACD4D0013213F1A
1ACD4D00C92061202070612323 7E8787876F2600115D9019118003010800CD5C00C9E523119D9001
1F00
9 DATACD5900D1219D90011F00CD5C00C9FF242418182424FF00FF2418182424FF0000FF24181824
FF000000FF241824FF00000000FF3C3CFF0000000000FF3CFF000000000000FFFF00000000000000
FF00
```

《第1表》変数表

A	…………マシン語設定用
A$	…………マシン語データ読み込み用
D	…………現在の距離(「キョリ」)
E$	…………エスケープ・キャラクタ(=CHR$(27))
F	…………床の出現用(F=0のときにはジャンプ台も出現)
H	…………穴の出現用
"I,J"	………マシン語データ設定のためのループ用
M	…………プログラム開始時からの最高距離(「サイコウ」)
P	…………1ループ前の「T」(後述参照)保存用
R	…………乱数シード設定用
S	…………ボールが床の上に載っているときのY座標(=128(定数))
c	……………ジャンプ台の縮み具合(数が大きいほど縮んでいる:USR1( )の引数値)
U	…………マシン語ルーチン呼び出し用
W	…………ボールをジャンプさせるための減算値
Y	…………ボールの表示Y座標
Z	…………各種キャラ表示用(USR( )の引数値)
USR(n)	……"画面の16，17行目を左に1キャラ分横スクロールさせ，nの値に対応したキャラを画面の右端に表示する。nが0なら床，1なら穴，2なら床とジャンプ台"
USR1(n)	…nの値に応じてジャンプ台キャラパターンを設定。nの値が大きいほどより縮んでいるキャラに設定される

《第2表》アセンブラ・ソースリスト

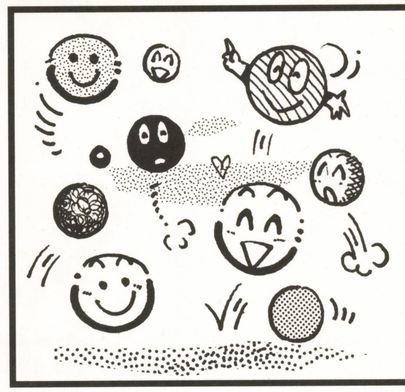
```
BUF          EQU     JMPPAT+64              スクロール実現用バッファ
;画面をスクロールし床，穴，ジャンプ台を描く
 USR0:       PUSH    HL
             LD      HL,6144+16*32          ;16行目を
             CALL    LINE1S                 ;左にスクロール
             LD      HL,6144+17*32          ;17行目を
             CALL    LINE1S                 ;左にスクロール
             POP     HL
             INC     HL
             INC     HL
             LD      E,(HL)                 ;USR()から引数を読み出す
             SLA     E                      ;引数を2倍
             LD      D,0
             LD      HL,PUTPAT              ;引数に応じたキャラ
             ADD     HL,DE                  ;のあるアドレス算出
             EX      DE,HL
             LD      HL,6144+16*32+31       ;16行目に
             LD      A,(DE)                 ;引数に応じた
             CALL    4DH                    ;キャラ表示
             INC     DE
             LD      HL,6144+17*32+31       ;17行目も同様
             LD      A,(DE)
             CALL    4DH
             RET
 PUTPAT:     DW      6120H,2020H,6170H      ;引数に対応するキャラデータ
;ジャンプ台キャラを設定
 USR1:       INC     HL
             INC     HL
             LD      A,(HL)                 ;USR1( )の引数を読む
             ADD     A,A
             ADD     A,A
             ADD     A,A
             LD      L,A
             LD      H,0                    ;引数に対応するキャラクタ
             LD      DE,JMPPAT              ;データアドレス(RAM)を計算
             ADD     HL,DE                  ;し"p"のパターンのあるVRAM
             LD      DE,'p'*8               ;アドレスに
             LD      BC,8                   ;8バイト
             CALL    5CH                    ;RAMからVRAMに送る
             RET
;VRAM上1ラインを左に1キャラスクロール
 LINE1S:     PUSH    HL
             INC     HL                     ;画面の左端から1キャラ
             LD      DE,BUF                 ;右のVRAMアドレスから
             LD      BC,31                  ;31バイト分
             CALL    59H                    ;一度BUF(RAM上)にVRAM
             POP     DE                     ;の内容をコピー
             LD      HL,BUF                 ;次に，BUFから
             LD      BC,31                  ;31バイト分
             CALL    5CH                    ;画面左端のVRAMアドレスへ
             RET
;ジャンプ台の各種パターン・データ
 JMPPAT:     DS      64                     ;(パターン・データの内容は省略)
```


★ついにリレー小説も息絶えたか……(泣)。(東京都小金井市・**霧摩螢15歳**)……【**影**：続きこないんだもん〜。載せようにも載せられないですって。**編**：細かい設定もなにもなかったですからね，投稿しにくかったかもしれませんね。**影**：そこをどーにかするのが男なのにぃ。】

同じ色の丸を破壊していけ

丸（まる）

森岡　拓也(17歳)



ゲームについて

ルールは簡単。指定された色の丸を選択用に白い丸で選んで，丸を壊して新しい丸を作る，というような丸づくしのゲームです。

ルールの説明

まず，**第1図**を見てください。左端のほうから説明しましょう。左端の上のほうに大きく「丸」と書いてありますね。これは飾りですから気にしないでね。ではその下。[SELECTED COLOR]［CHENGED COLOR］と書いてあります。[SELECTED COLOR］とは，その横に描かれてある丸の色と同じ色を，画面右側の丸の中から選択用丸で選び，破壊します。するとすぐに新しい丸ができます。このときにできた丸の色が［CHENGED COLOR］なんです。ここまではOKですか？

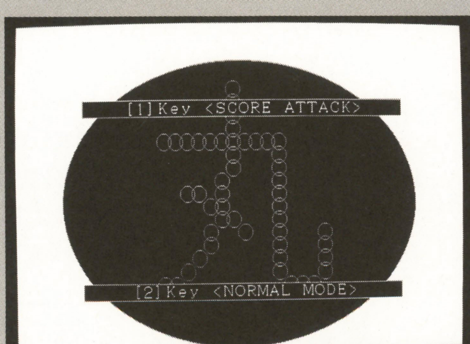
でね，ここから少し難しい。**第2図**を見てください。たとえば，Cが選択されて色が変わったとしましょう。で，その色がA，B，Dと一緒だった場合，このA，B，Dの色も変わるんです。どういうことかおわかりですか？つまり，1回で3度おいしいってことです。しかしA，B，Dが何色になるか？それはコンピュータしか知りません。

その下の〈MISS　COUNT〉そのまんま。失敗した回数です。7個すべてに色が入るとゲーム・オーバーになります。ミスはこんなときにカウントされます。

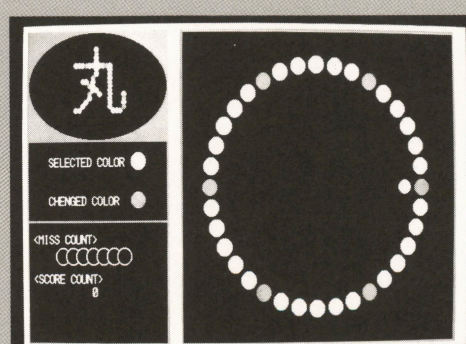
＊色を間違った（間違ったところの丸は白くなり，選択不可になる)。
＊選択不可のところを選んだ。
＊制限時間を過ぎた。
＊色があるのにないと判断した。

いずれの場合もポイントが引かれることはありません。

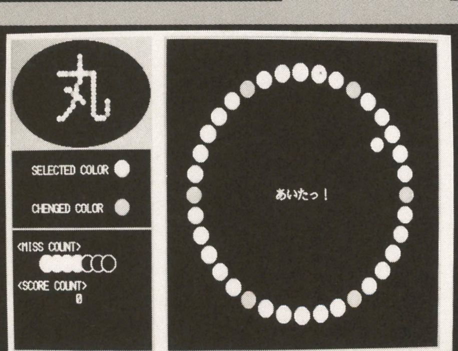
〈SCORE POINT〉。こんな説明はいりませんね。丸1個につき10ポイント加算されます。



《写真1》「丸」、これがこのゲームのタイトルです



《写真2》指定された色の丸を破壊していこう

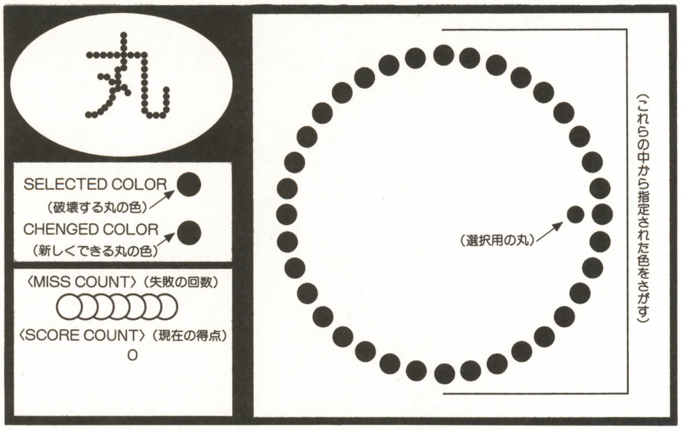


《写真3》間違った色の丸を破壊しないように

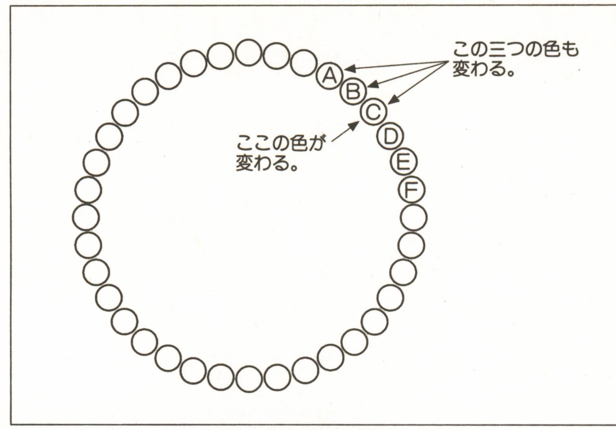


《写真4》失敗を続けたり、ある程度時間が過ぎるとゲーム・オーバー

★新生ベーマガはインターネット環境にあると，よりおいしくいただけますか(?)。(宮城県石巻市・NAK26歳)……【影：まぁ，プログラムがダウンロードできるから，打ち込みサボれるとかそれぐらい？編：つなげないからと言って，ベーマガが楽しめない訳じゃないですよ。】



《第1図》画面の構成



《第2図》色の選択

具体的操作方法

後で説明しますが，このゲームにはモードが二つあります。ここではその二つに共通な操作方法を説明します。テンキーの[1]，[3]，[4]，[5]，[0]と[SPACE]キーを使います。[1]で選択用丸を反時計回りに，[3]で時計回りに回転させます。選びたい丸の前まできたら[5]を押してください。丸が破壊されます。

この調子でサクサクと進めていくと「アレッ？指定されている色がない」なんてこともあるわけです。そのときは[4]を押してください。

[SPACE]キーを押すときは画面に指示がでます。

モードの説明

RUNすると，タイトル画面で[1]キーで「スコア・アタック」モードになり，[2]キーで「ノーマル・モード」になります。

「スコア・アタック」では，3秒以内に指定された色を選ばなければなりません。60秒経つとゲームは停止し，その時点でのスコアが表示されます。

「ノーマル・モード」では，レベル1で9秒以内，レベル2で6秒，レベル3で3秒以内に指定された色を選ばなければなりません。ポイントが1000を超えると次のレベルになります。一つのレベルが終わるごとに，クリアまでにかかった時間が秒で表示されます。

[0]キーを押すとすぐに，次のレベルがスタートします。

プログラムについて

DISK-BASICで作りました。ALL-BASICなのでサクサクと入力すればそれでいいのです。PC-9801EXで制作，スピード調節しました。こいつのCPU速度は12MHzと，とんでもなく遅いので，340行目にあるウェイトはアポストロフィー付きになっていますが，これより速い機種ではこれをとらないとゲームになりません。ウェイトは570行目の変数WEで調節できます(ちなみにi486機ではWE＝5000ぐらいです)。その他，変数は下の変数表（雑でスミマセン）を見てください。

CHECKER FLAG

Dr.D：全体的に操作性や画面なんかは，そつなくまとまっているのじゃが，どうももう一つ面白味に欠ける気がするのぉ。

影：確かにそうだなぁ。ゆっくりプレイしていてもある程度進んでいってしまうから爽快感に欠ける感じだね。

編：丸を破壊するまでの制限時間を表示したり，移動するのに邪魔になる障害を出したり，キー操作が反転するといったイベントをつけたり等，少しゲームにメリハリをつけてみてはどうでしょうか？また，対戦モードがあっても面白いかもしれません。

その他，感想

自分としては，良い出来だと思い，そこそこ満足しています。行数も目標だった150行より短くできました。でも当たり判定がもっと短くなりませんかね？その他のところは相当削ったつもりでおります。

ゲーム中に「丸」のロゴがチカチカ点滅してますが，実はこれ，バグなんです。でもこのほうがかっこいいでしょ？だからほっときました。嫌なら直してください。では，頑張って入力してください。

《第1表》変数表

XP,YP	"丸"表示
XC,YC,X,Y	タイトル表示，丸を書く座標，当たり判定
SC	時間制限
T1,T2	クリアまでかかった時間の表示
SH	ポイント
I	選択用丸の移動
A,T	画面切り替え処理
WW,WE	ウェイト
CR,CA,C,CO,CC,CK,CL	丸の色関係
L1,L2,L3,L4,L5	枠描画
R,PAI	角度関係
PE	ミスカウントの処理
XW	文字表示位置
A$,B$	文字表示
CH	当たり判定の座標計算

★BM編集部にかわって一言。「BM立ち読み読者様！買ってからにしてください!!」(山形県鶴岡市・**井上雄平16歳**)……【**影**：なおかつ，愛読者カードを出してくれると嬉しいなぁ～！投稿はしてくれるのに，アンケート出してくれなかったりする読者もいるし…。私，悲しい。】

『丸』のプログラム・リスト

```
10 *START  '%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
20 CLEAR:SCREEN 3,2,0,1:CLS 3:CONSOLE 0,25,0,1:J=0:DIM XP(49),YP(49)
30 PUT(J,0),KANJI(VAL("&H"+JIS$(KMID$("丸",2,1)))),PSET,7,0
40 J=J+20:CIRCLE(320,220),250,2,,,.7,F,0
50 FOR Y=0 TO 15:FOR X=0 TO 15
60 IF POINT(X,Y)=7 THEN ELSE 80
70 CIRCLE(X*16+200,Y*16+80),10,2:M=M+1:XP(M)=X:YP(M)=Y
80 NEXT X,Y:PAINT(0,0),5,2:LINE(0,0)-(15,15),5,BF:SCREEN 3,0
90 LINE(100,93)-(550,113),2,BF,0:LINE(100,318)-(550,338),2,BF,0
100 LOCATE 20,6:COLOR 4:PRINT AKCNV$("[1]Key <SCORE ATTACK>")
110 LOCATE 21,20:PRINT AKCNV$("[2]Key <NORMAL MODE>")
120 IF INP(&HE0)=253 THEN *ATT
130 IF INP(&HE0)=251 THEN *NRM ELSE 120
140 *NRM  '-------------------------------------------------------------
150 SC=9:GOSUB *SETTING
160 OUT &H73,8:GOSUB *KEYIN:GOSUB *KEISAN
170 IF SH=>1000 THEN XW=37:GOSUB *SETTING2
180 GOTO 160
190 *ATT  '-------------------------------------------------------------
200 SC=3:GOSUB *SETTING
210 OUT &H73,8:GOSUB *KEYIN:GOSUB *KEISAN
220 IF T2>=60 THEN GOSUB *SHORI3:GOTO *TIUP ELSE 210
230 *KEYIN  '-----------------------------------------------------------
240 IF INP(&HE0)=253 THEN I=I-1:RETURN
250 IF INP(&HE0)=247 THEN I=I+1:RETURN
260 IF INP(&HE0)=223 THEN *EN
270 IF INP(&HE0)=239 THEN *CHECK3 ELSE *KEYIN
280 *KEISAN  '----------------------------------------------------------
290 RAD=PAI*I*10
300 X=COS(RAD)*50:Y=SIN(RAD)*50
310 A=1:FOR T=0 TO 1:GOSUB *GAMEN
320 CIRCLE(420,200),135,0,,,,F
330 CIRCLE(X*2.5+420,Y*2.5+200),8,7,,,,F
340 'FOR WW=0 TO WE:NEXT
350 NEXT:RETURN
360 *KEISAN2  '---------------------------------------------------------
370 RAD=PAI*(CH+I*10):X=COS(RAD):Y=SIN(RAD):RETURN
380 *GAMEN  '-----------------------------------------------------------
390 SCREEN 3,0,T,A*16+1:A=0:RETURN
400 *EN  '--------------------------------------------------------------
410 TIME$ OFF:FOR S=0 TO 3 STEP .5:A=1:FOR T=0 TO 1:GOSUB *GAMEN
420 FOR WW=0 TO WE/9:NEXT:BEEP 0
430 CIRCLE(X*(S-.5)+420,Y*(S-.5)+200),5,0
440 CIRCLE(X*S+420,Y*S+200),5,4:NEXT T,S:GOSUB *CHECK:RETURN
450 *EN2  '-------------------------------------------------------------
460 BEEP 1:CR=-CA:FOR TT=0 TO 1:CR=CR+CA:FOR M=0 TO 10 STEP 2
470 A=1:FOR T=0 TO 1:GOSUB *GAMEN
480 CIRCLE(X*(S-.5)+420,Y*(S-.5)+200),M,CR,,,,F
490 FOR WW=0 TO WE/9:NEXT WW,T,M,TT:BEEP 0:RETURN
500 *SETTING  '---------------------------------------------------------
510 COLOR 7:FOR V=0 TO 1:SCREEN 3,2,V:CLS 3:PAINT(0,0),1
520 RESTORE 1370:FOR W=0 TO 4:READ L1,L2,L3,L4,L5
530 LINE(L1,L2)-(L3,L4),L5,BF:NEXT:CIRCLE(110,75),100,0,,,.65,F
540 FOR M=1 TO 49:C=C+1:IF C=7 THEN C=1
550 CIRCLE(XP(M)*5+75,YP(M)*5+30),3,C,,,,F:NEXT M,V
560 GOSUB *YABASA:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)+LEFT$(TIME$,2))
570 PAI=3.14159/180:WE=500:PE=45:SH=-10:GOSUB *TIMER2:GOSUB *POINTS
580 LOCATE 5,10:PRINT "SELECTED COLOR":LOCATE 5,13:PRINT "CHENGED COLOR"
590 LOCATE 2,16:PRINT "<MISS COUNT>":LOCATE 2,19:PRINT "<SCORE COUNT>"
600 FOR I=1 TO 36:GOSUB *KEISAN2
610 C=C+1:IF C=7 THEN C=1
620 FOR V=0 TO 1:SCREEN 3,0,V
630 CIRCLE(X*150+420,Y*150+200),10,C,,,,F
640 NEXT V,I:I=0:GOSUB *IRO:GOSUB *KEISAN
650 RESTORE 1440:FOR W=1 TO 3:READ B$(W):NEXT:RETURN
660 *SETTING2  '--------------------------------------------------------
670 TIME$ OFF:IF SC=3 THEN ELSE 690
680 GOSUB *SHORI3:RESTORE 1400:XW=25:DA=11:DDA=23:COLOR 1:GOTO *SHORI
690 OUT &H73,60:RESTORE 1390:FOR W=0 TO 13:READ A$:LOCATE 39+(W*2),10
700 PRINT A$:BEEP 1:FOR WW=0 TO WE:NEXT:BEEP 0:NEXT:GOSUB *SHORI2
710 SC=SC-3:SH=-10:T2=0:GOSUB *TIMER2
720 IF INP(&HE0)=254 THEN ELSE 720
730 LOCATE 39,10:PRINT SPC(28)
740 LOCATE 37,12:PRINT SPC(36):GOSUB *POINTS:GOSUB *IRO:RETURN
750 *CHECK  '-----------------------------------------------------------
760 CC=POINT(X*(S-.5)+420,Y*(S-.5)+200)
770 IF CO=CC THEN GOSUB *EN2:GOSUB *CHECK2:RETURN ELSE *HAZURE
780 *CHECK2  '----------------------------------------------------------
790 WA=INT(RND*3)+1:LOCATE 48,12:PRINT B$(WA)
800 GOSUB *POINTS:FOR N=0 TO 1:CH=0:WHILE(1)
810 CH=CH+10*(-1)^N:GOSUB *KEISAN2:X=X*50:Y=Y*50
820 IF CK=POINT(X*3+420,Y*3+200) THEN GOSUB *HENKAN:WEND ELSE NEXT
830 GOSUB *IRO:GOSUB *TIMER:RETURN
840 *CHECK3  '----------------------------------------------------------
850 FOR P=1 TO 36
860 R=PAI*P*10:XC=COS(R)*150+420:YC=SIN(R)*150+200
870 IF CO=POINT(XC,YC) THEN GOSUB *PENA:GOTO 890 ELSE NEXT
880 GOSUB *POINTS:BEEP 1:FOR WW=0 TO WE:NEXT:BEEP 0
890 GOSUB *IRO:RETURN
900 *HENKAN  '----------------------------------------------------------
910 GOSUB *POINTS:CA=INT(RND*6+1)
920 GOSUB *EN2:RETURN
930 *IRO  '-------------------------------------------------------------
940 CO=INT(RND*6+1):CA=INT(RND*6+1):CK=CA
950 FOR V=0 TO 1:SCREEN 3,0,V
960 CIRCLE(170,167),10,CO,,,,F:CIRCLE(170,215),10,CA,,,,F
970 NEXT:GOSUB *TIMER:RETURN
980 *HAZURE  '----------------------------------------------------------
990 GOSUB *PENA:CA=7:GOSUB *EN2:GOSUB *IRO:RETURN
1000 *TIMER  '----------------------------------------------------------
1010 T1=VAL(RIGHT$(TIME$,1)):T2=T2+T1
1020 TIME$="00:00:00":ON TIME$=TI$ GOSUB *PENA2:TIME$ ON:RETURN
1030 *TIMER2  '---------------------------------------------------------
1040 TI$="00:00:0"+RIGHT$(STR$(SC),1):RETURN
1050 *PENA  '-----------------------------------------------------------
1060 OUT &H73,10:BEEP:PE=PE+15:IF PE=>120 THEN CL=2 ELSE CL=5
1070 FOR V=0 TO 1:SCREEN 3,0,V:PAINT(PE,280),CL,7:NEXT
1080 LOCATE 48,12:PRINT "あいたっ!"
1090 IF PE=150 THEN ELSE GOSUB *TIMER:RETURN
1100 GOSUB *SHORI3:RESTORE 1420:COLOR 2:XW=25:DA=10:DDA=24:GOTO *SHORI
1110 *PENA2  '----------------------------------------------------------
1120 GOSUB *PENA:GOSUB *IRO:RETURN
1130 *POINTS  '---------------------------------------------------------
1140 SH=SH+10:LOCATE 10,20:PRINT USING"####";SH:RETURN
1150 *YABASA  '---------------------------------------------------------
1160 FOR V=0 TO 1:SCREEN 3,2,V
1170 FOR W=60 TO 150 STEP 15
1180 CIRCLE(W,285),10,7,,,,F,0:NEXT W,V:RETURN
1190 *SHORI  '----------------------------------------------------------
1200 TIME$ OFF:OUT &H73,60
1210 FOR W=0 TO DA:READ A$:LOCATE DDA+W*3,10:PRINT AKCNV$(A$)
1220 BEEP 1:FOR WW=0 TO WE:NEXT:BEEP 0:NEXT:COLOR 3:GOSUB *SHORI2
1230 RESTORE 1410:COLOR 0:FOR W=0 TO 12:READ A$:LOCATE 28+W*2,14:PRINT A$
1240 BEEP 1:FOR WW=0 TO WE:NEXT:BEEP 0:NEXT:COLOR 7
1250 IF INP(&HE9)=191 THEN *START ELSE 1250
1260 *SHORI2  '---------------------------------------------------------
1270 LOCATE XW,12:PRINT "—— T I M E ";T2;" S E C O N D ——":RETURN
1280 *SHORI3  '---------------------------------------------------------
1290 TIME$ OFF:CLS:SCREEN 3,0,1,17:FOR C=0 TO 300 STEP 20
1300 CIRCLE(320,200),C,2,,,,F,0:BEEP 1
1310 FOR WW=0 TO WE:NEXT:BEEP 0:NEXT:LINE(120,100)-(520,300),2,BF,7:RETURN
1320 *TIUP  '-----------------------------------------------------------
1330 COLOR 2:RESTORE 1430:FOR W=0 TO 7:BEEP 1:FOR WW=0 TO WE:NEXT:BEEP 0
1340 READ A$:LOCATE W*2+30,10:PRINT AKCNV$(A$):NEXT
1350 LOCATE 20,12:PRINT ">>> Y O U R  S C O R E";SH;"P O I N T <<<":GOTO 1230
1360 'DATA  -----------------------------------------------------------
1370 DATA 7,7,213,393,2,10,144,210,240,0
1380 DATA 10,244,210,390,0,230,7,620,393,2,233,10,617,390,0
1390 DATA T,I,M,E, ,S,P,E,E,D, ,U,P,!
1400 DATA ■,G,A,M,E, ,C,L,E,A,R,■
1410 DATA H,I,T, ,S,P,A,C,E, ,K,E,Y
1420 DATA ■,G,A,M,E, ,O,V,E,R,■
1430 DATA T,I,M,E, ,U,P,!
1440 DATA ガンバレ!,その調子!,やったね!
```


★影さんってOFとVERSUSにしか参加しないんですか?(福島県双葉郡・梅松　徹15歳)……【影:チッチッチ,甘い甘い甘納豆。編:は?影:「影さんの」マジックボックスや,私が主役の「パソコンレクチャー」を忘れちゃいかんよ。つぐ美:レクチャーはやられ役でしょ?】

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86)DOS-BASIC)用

とにかくキーボードを押しまくれ!!

破壊（はかい）



Tomrizer(20歳)

内容

キーボードのほとんどのキーを使う破壊ゲーム。

《第1表》変数表

B(n,m)	爆破スイッチを一度押したかどうか
BK(n)	画面上で爆破しているかチェック
X(n)	爆破グラフィックのX座標
Y(n)	爆破グラフィックのY座標
R(n)	爆破グラフィックの半径
P(n)	爆破状態
SUC(n)	得点増加
KZ	爆破した数
HL	爆破している数（?）
IN	キー入力
C	同時押し用
SC	スコア
HI	ハイスコア

遊びかた

使用するキーはテンキーの[HOMECLR] [HELP] [-] [/]以外のキー全部と文字・記号キー全部，これは爆破スイッチになります。

爆破スイッチを押すとなにか（?）が爆破して得点が入ります。

それで，64個のなにかをすべて爆破してください。

一度爆破させた爆破スイッチは2回目は反応しません。

得点について

得点は一度に爆破スイッチをたくさん押したほうが高得点になります。

自己最高記録は39813点です。すべての爆破スイッチを同時に押すと50000ぐらいいくと思います（たぶん…）。

改造のアドバイス

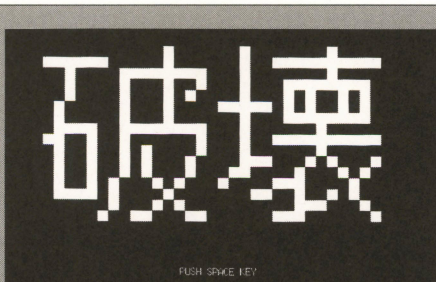
音がないんで音をつける，あとは…自分で考えてください…。

★参考にしたもの

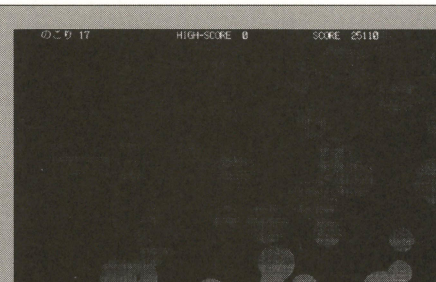
・ベーマガ98年11月号 GET & RUN

CHECKER FLAG

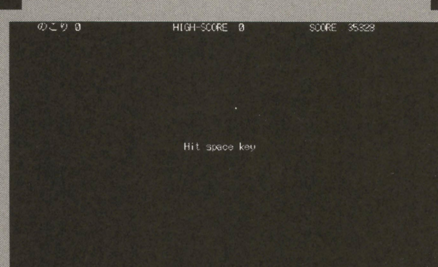
編：要はキーを押すだけのゲームなんですが，ついやり込んでしまいます。
Dr.D：む，まさにアイデア勝負のプログラムじゃな。
影：よ～し，私もハイスコアに挑戦だ。
つぐ美：ダメよ！！影さんがやったら本当にパソコンを「破壊」しちゃうわ。
影：そっそんな～。



《写真1》別にパソコンを破壊するわけじゃないゾ



《写真2》キーをできるだけ多く，同時に押して高得点を狙おう



《写真3》すべての対応キーを押すとゲーム終了。間違って[STOP]キーまで押さないように

★7月号P122のワーゲンゴルフは，ニュービートルです。←まにあっく！（大阪府岸和田市・**省エネ部員17歳**）……【**編**：実は，ハガキが来る前にすでに社内でも突っ込まれていました…（汗）。大変申し訳ないです。**影**：これだからまにあっくじゃないやつは…。**編**：……。】

```
10 SCREEN 3,0,0,1:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
20 DIM B(7,12),BK(64),X(64),Y(64),P(64),R(64),SCU(64)
30 CLS 3:A$=CHR$(135)+CHR$(135):CONSOLE ,,,,0
40 FOR I=0 TO 1:PUT(I*16,0),KANJI(VAL("&H"+JIS$(KMID$("破壊",I+1,1)))):NEXT
50 CONSOLE ,,,,1
60 '--------------------------たいとる------------------------------------------
70 FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 31
80 IF POINT(J,I)=7 THEN LOCATE 5+J*2,2+I:PRINT A$;
90 NEXT:NEXT:CLS 2:LOCATE 32,22:PRINT"PUSH SPACE KEY"
100 WHILE INP(&HE9)<>191:GOSUB *DE:WEND:CLS 3:CONSOLE ,,,,0
110 '-------------------------めいん-------------------------------------------
120 WHILE -1
130 GOSUB *INIT:GOSUB 500:P(0)=1
140 WHILE KZ<64 OR HL>0
150 GOSUB *BAKUHA
160 GOSUB *KE
170 WEND:GOSUB *GAMEOVER:WEND
180 '-------------------------爆破--------------------------------------------
190 *BAKUHA
200 FOR I=1 TO HL
210 ON P(I) GOSUB *P1,*P2
220 NEXT
230 RETURN
240 *P1
250 CIRCLE(X(I),Y(I)),R(I),2,,,,F:R(I)=R(I)+1:SCU(I)=SCU(I)-1
260 IF R(I)>30 THEN R(I)=0:P(I)=2
270 RETURN
280 *P2
290 CIRCLE(X(I),Y(I)),R(I),0,,,,F:R(I)=R(I)+1
300 IF R(I)>30 THEN R(I)=0:P(I)=0:BK(I)=0:IF I=HL THEN GOSUB *CH
310 RETURN
315 '--------------------爆破スイッチ(キー入力)--------------------------------
320 *KE
330 FOR J=&HE0 TO &HE7:IN=INP(J):IF IN=255 THEN 380
340 FOR I=0 TO 7
350 C=((IN AND (2^I))¥(2^I))
360 IF C=0 AND B(I,J-&HE0)=0 THEN GOSUB *BA:B(I,J-&HE0)=1:GOSUB *SC
370 NEXT
380 NEXT
390 RETURN
395 '--------------------爆破していない配列をさがして爆破------------------------
400 *BA
410 F=1:L=0:WHILE F=1:L=L+1
420 IF BK(L)=0 THEN F=0:X(L)=RND(1)*639:Y(L)=RND*400:BK(L)=1:P(L)=1:SCU(L)=30
430 IF HL<L THEN HL=L
440 WEND:RETURN
445 '----------------------チェック--------------------------------------------
450 *CH
460 LL=HL:WHILE P(LL)=0:LL=LL-1:WEND:HL=LL
470 RETURN
475 '----------------------すこあ----------------------------------------------
480 *SC
490 FOR I=1 TO HL:SC=SC+SCU(I):NEXT:KZ=KZ+1
500 LOCATE 5,0:PRINT"のこり";64-KZ:LOCATE 30,0:PRINT "HIGH-SCORE ";HI
510 LOCATE 55,0:PRINT"SCORE ";SC:RETURN
511 '------------------------げーむおーば--------------------------------------
520 *GAMEOVER
530 LOCATE 32,11:PRINT"Hit space key"
540 IF HI<SC THEN HI=SC
550 WHILE INP(&HE9)<>191:WEND:CLS 3:RETURN
555 '--------------------------初期化-------------------------------------------
560 *INIT
570 FOR I=1 TO 64:P(I)=0:BK(I)=0:NEXT
580 FOR I=0 TO 7:FOR J=0 TO 12:B(I,J)=0:NEXT:NEXT:KZ=0:SC=0
590 RETURN
595 '----------------たいとる爆破グラフィック---------------------------------
600 *DE
610 H=H+1+(H=199)*200:IF H=0 THEN IF C<>0 THEN C=0 ELSE C=INT(RND(1)*6)+1
620 CIRCLE(320,200),H,C,,,,F
630 RETURN
```

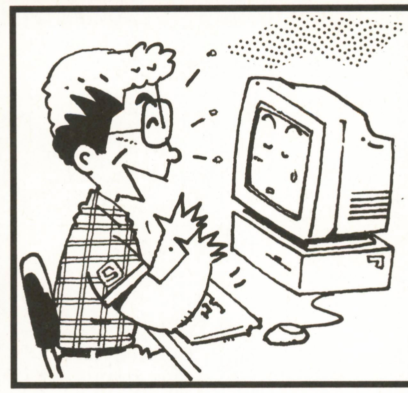

★発売日に買った『サガフロンティア2』を6/13にようやく開封しました。(東京都町田市・みるきぃぷりゅん☆?歳)……【影:忙しいとそんなものだ。編:ありますね。つぐ美:お店で衝動買いしたのに,家に帰ったら買ったこと忘れる程度のものだった,とか?影:それは…。】

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86)DOS-BASIC)用

変数を検索してくれる便利なツール

変数表作成ツール

NAK(26歳)



内容

みなさんは投稿プログラムを応募するとき，変数表をどのようにして作っていますか？　短めのプログラムならともかく，長いリストを1行1行見ながら変数を抜きだすのは，かなり大変な作業です。

そこで，この「変数表作成ツール」をぜひ使ってみてください。これを使えば，プログラムで使われている変数名を，自動的に抜きだしてくれるので，非常に便利です。

使いかた

①変数表を作成したいプログラムを，アスキー形式 (SAVE ”～.BAS”,A) で保存します。

②変数表作成ツールを実行します。

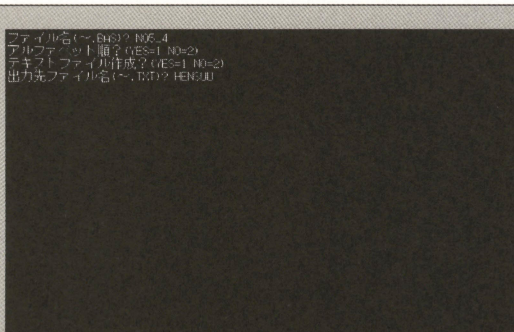
③変数表を作成したいプログラムのファイル名を入力します。拡張子 (.BAS) はつけなくてもかまいません。

④変数の並び順を選択します。アルファベット順にする場合は，1を押してください。プログラムで使われている順にする場合は，2を押してください。

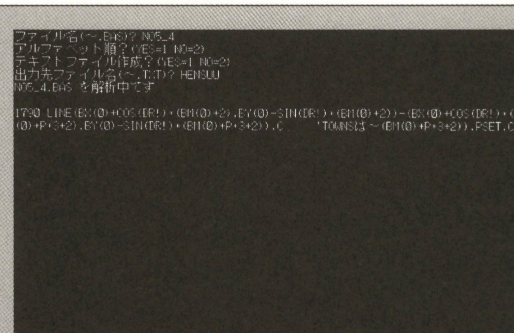
⑤変数表をテキストファイルに出力するか，画面に表示するだけにするかを選択します。

《第1表》変数表

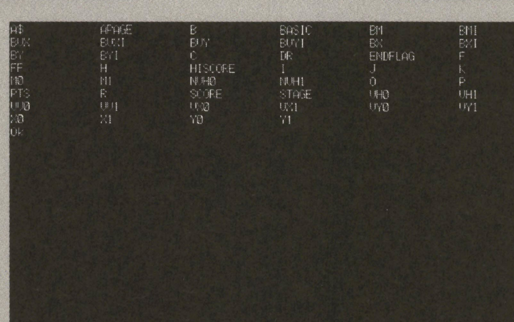
DD	DATA文，DEFINT文判定
DQ	ダブルクォーテーション判定
FI$	作成元ファイル名
FO$	テキスト・ファイル名
HMAX	変数名カウント用
HNS$( )	変数名
I,J	ループ用
KY	キー入力用
LABEL( ),LBL	変数名／ラベル名判定
LIN$	解析中の行
LP	解析中の文字位置
MJ$	解析中の文字
OPT1	並べかえをする／しない
OPT2	テキスト出力をする／しない
WD$	解析中の単語
YMAX	予約語カウント用
YYK$( )	予約語データ



《写真1》はじめに各項目を設定しよう



《写真2》プログラム中の変数を解析しているところ



《写真3》解析が終わるとすべての変数が表示される

★ここ数か月，ゲーム機にもパソコンにも触れていません。こんな私がBM読んでていいのでしょうか…。(北海道札幌市・春陽17歳)……【影：ベーマガ読んでくれているんなら，なんでも許しちゃう。OKOKダイジョウブ！編：う～ん，たまにはパソコン動かしてあげてください。】

⑥変数表をテキスト・ファイルに出力する場合，そのファイル名を入力します。拡張子（.TXT）はつけなくてもかまいません。

⑦変数表を作成します。しばらく待つと，作成した変数表が画面に表示されます。

注意点

次のような単語は，変数でなくても変数とみなされます。

1：LINE命令のBFのような，変数としても命令の一部としても使える単語

2：&HFFのような，16進数の値

3：プログラム中に文法エラーがある部分

作成できる変数表の長さには限界があります。具体的には，そのプログラム中で使われている変数名とラベル名の合計が200を超えると，エラーになってしまいます。よほどの超大作でない限り，まず大丈夫だと思います。

その他

「プログラムコーナー」関連のホームページを作りました。プログラム投稿者のかたは，ぜひ見に来てください。

http://www.kinet.or.jp/tanjent/nak/

CHECKER FLAG

Dr.D：これはなかなか便利なツールじゃな。ベーマガ読者なら重宝するプログラムじゃ。

編：BASICのプログラムの投稿者は，このツールを活用すれば変数表を作成するのが，楽になるかもしれないですね。

つぐ美：また，変数表をテキスト・ファイルに保存できるのも便利な機能だわ。

PC-98 N88-BASIC(86)

『変数表作成ツール』のプログラム・リスト

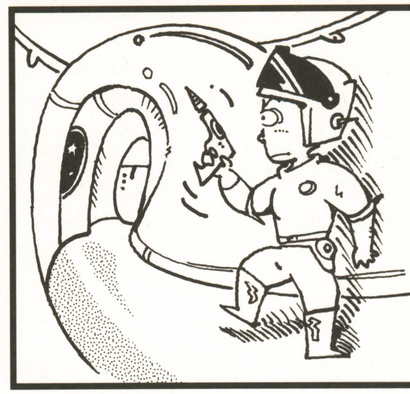
```
100 '                                                         【初期設定】
110  DEFINT A-Z : DIM YYK$(200),HNS$(200),LABEL(200) : CLS
120  WHILE YYK$(YMAX)<>"*" : YMAX=YMAX+1 : READ YYK$(YMAX) : WEND
130 '                                                      【各項目の入力】
140  INPUT "ファイル名(〜.BAS)";FI$ : IF INSTR(FI$,".")=0 THEN FI$=FI$+".BAS"
150  PRINT "アルファベット順？(YES=1 NO=2)"     : GOSUB *KYSCAN : OPT1=KY
160  PRINT "テキストファイル作成？(YES=1 NO=2)" : GOSUB *KYSCAN : OPT2=KY
170  IF OPT2=1 THEN INPUT "出力先ファイル名(〜.TXT)";FO$
180  IF OPT2=1 AND INSTR(FO$,".")=0 THEN FO$=FO$+".TXT"
190 '                                                    【メインルーチン】
200  PRINT FI$;" を解析中です" : OPEN FI$ FOR INPUT AS #1
210  WHILE EOF(1)=0
220    LINE INPUT #1,LIN$ : LOCATE 0,6 : PRINT LIN$;SPACE$(80)
230    LP=INSTR(LIN$," ") : WHILE MID$(LIN$,LP,1)=" " : LP=LP+1 : WEND
240    LBL=-(MID$(LIN$,LP,1)="*") : DQ=0 : DD=0 : WD$="" : GOSUB *LINECHK
250  WEND
260  CLOSE : CLS : ON OPT1 GOSUB *SORT : ON OPT2 GOSUB *FOUT
270 '                                                      【結果の表示】
280  FOR I=1 TO HMAX
290    IF LABEL(I)=0 THEN PRINT HNS$(I),
300  NEXT : END
310 *SORT : '                                                  【並べ替え】
320  FOR I=1 TO HMAX-1 : FOR J=I+1 TO HMAX
330    IF HNS$(I)>HNS$(J) THEN SWAP HNS$(I),HNS$(J) : SWAP LABEL(I),LABEL(J)
340  NEXT : NEXT : RETURN
350 *FOUT : '                                              【テキスト作成】
360  OPEN FO$ FOR OUTPUT AS #1
370  FOR I=1 TO HMAX
380    IF LABEL(I)=0 THEN PRINT #1,HNS$(I)
390  NEXT : CLOSE : RETURN
400 *LINECHK : '                                       【行単位のチェック】
410    MJ$=MID$(LIN$,LP,1) : LP=LP+1
420    IF MJ$="" OR (MJ$="'" AND DQ=0) THEN RETURN
430    IF MJ$=":" AND DQ=0 THEN DD=0
440    IF MJ$=CHR$(34) THEN DQ=DQ XOR 1
450    IF MJ$>="A" AND MJ$<="Z" AND DQ=0 AND DD=0 THEN GOSUB *WORDENDCHK
460  GOTO *LINECHK
470 *WORDENDCHK : '                                    【単語終了チェック】
480    WD$=WD$+MJ$ : MJ$=MID$(LIN$,LP,1) : LP=LP+1
490    IF MJ$<"0"  OR MJ$>"Z" THEN GOSUB *WORDCHK : WD$="" : LBL=0 : RETURN
500    IF MJ$>"9" AND MJ$<"A" THEN GOSUB *WORDCHK : WD$="" : LBL=0 : RETURN
510  GOTO *WORDENDCHK
520 *WORDCHK : '                                    【単語単位のチェック】
530  IF MJ$="$" THEN WD$=WD$+"$"
540  IF WD$="DATA" OR WD$="DEFINT" THEN DD=1
550  I=1 : WHILE I=<YMAX AND YYK$(I)< WD$ : I=I+1 : WEND
560  IF YYK$(I)=WD$ THEN RETURN
570  I=1 : WHILE I=<HMAX AND HNS$(I)<>WD$ : I=I+1 : WEND
580  IF HNS$(I)=WD$ THEN LABEL(I)=LABEL(I)+LBL : RETURN
590  HMAX=HMAX+1 : HNS$(HMAX)=WD$ : LABEL(HMAX)=LBL : RETURN
600 *KYSCAN : '                                                【キー入力】
610  KY=0 : WHILE KY<1 OR KY>2 : KY=VAL(INKEY$) : WEND : RETURN
620 '                                                    【予約語データ】
630  DATA ABS,AKCNV$,AND,ASC,ATN,ATTR$,AUTO,BEEP,BLOAD,BSAVE,CALL,CDBL,CHAIN
640  DATA CHDIR,CHILD,CHR$,CINT,CIRCLE,CLEAR,CLOSE,CLS,CMD,COLOR,COM,COMMON
650  DATA CONSOLE,CONT,COPY,COS,CSNG,CSRLIN,CVD,CVI,CVS,DATA,DATE$,DEF,DEFINT
660  DATA DEFDBL,DEFSNG,DEFSTR,DELETE,DIM,DRAW,DSKF,DSKI$,DSKO$,EDIT,ELSE,END
670  DATA ENVIRON,ENVIRON$,EOF,EQV,ERASE,ERL,ERR,ERROR,EXP,FIELD,FILES,FIX,FN
680  DATA FOR,FPOS,FRE,GET,GOSUB,GOTO,HELP,HEX$,IEEE,IF,IMP,INKEY$,INP,INPUT
690  DATA INPUT$,INSTR,INT,IRESET,ISET,JIS$,KACNV$,KANJI,KEXT$,KEY,KILL,KINPUT
700  DATA KINSTR,KLEN,KMID$,KNJ$,KPLOAD,KTYPE,LEFT,LEN,LET,LFILES,LINE,LIST
710  DATA LLIST,LOAD,LOC,LOCATE,LOF,LOG,LPOS,LPRINT,LSET,MAP,MERGE,MID$,MKDIR
720  DATA MKD$,MKI$,MKS$,MOD,MON,MOUSE,NAME,NEW,NEXT,NOT,OCT$,OFF,ON,OPEN
730  DATA OPTION,OR,OUT,PAINT,PEEK,PEN,POINT,POKE,POS,PRESET,PRINT,PSET,PUT
740  DATA RANDOMIZE,RBYTE,READ,REM,RENUM,RESTORE,RESUME,RETURN,RIGHT$,RMDIR,RND
750  DATA ROLL,RSET,RUN,SAVE,SCREEN,SCROLL,SEARCH,SEG,SEGPTR,SET,SGN,SIN,SPACE$
760  DATA SPC,SQR,SRQ,STATUS,STEP,STOP,STR$,STRING$,SWAP,SYSTEM,TAB,TAN,TERM
770  DATA THEN,TIME$,TO,TROFF,TRON,USING,USR,VAL,VARPTR,VIEW,WAIT,WEND,WHILE
780  DATA WIDTH,WINDOW,WRITE,XOR,*
```

★なんと私の学校のマイコン部では，ベーマガを40以上の部員で回し読みしています。すごい？（奈良市・Koji15歳）……【影：今時マイコン部で40人も部員がいるってのはスゴイけど…。回し読みじゃなくて，みんなが買ってくれるともっとスゴイかなぁ…なんてHAHAHAHA。】

音を鳴らすタイミングが決め手

エネジーゼス

南とらいば(22歳)



内容

デジタルのお笑い。ジーザスとエネミーゼロのパロディです。エイリアンを避けて255階を目指してください。

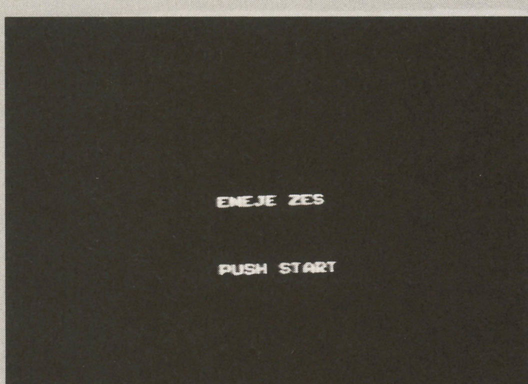
遊びかたと操作法

パッド入力です。ゲーム・スタートはタイトル画面でスタート・ボタン。十字キーで上下左右移動，Ⓐボタンで攻撃。

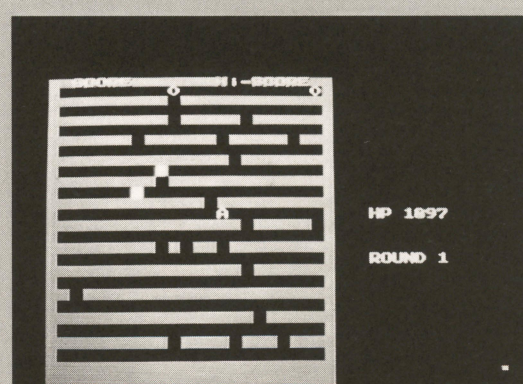
時間経過とともにHPが減ります。0になるまでに255階まで昇ればラウンド・クリア。敵（赤）に触れるとダメージを受けます。可変ダメージシステム採用で，軽く触れればー100，長く触れたり，挟まれるとドカドカ減ります。Ⓐボタンでメロディが流れ，その間に敵に触れると倒せます。身を削って演奏するので演奏のたびにHP-100。

プログラムの仕組み

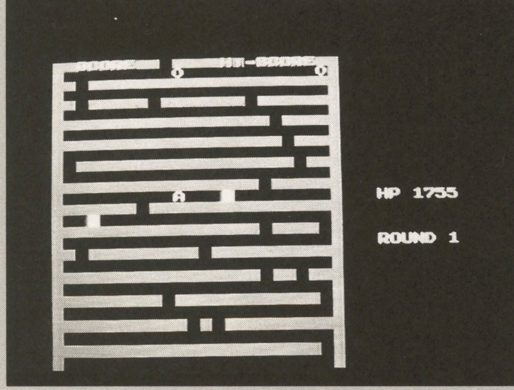
今回の課題はスクロール機能と，避け補正機能です。イマイチ理解してないので，おかしな解説があったらゴメンなさい。スクロールは論理BG8でROT～命令を使えば楽（参考：ベーマガ3月号）ですが，使わずにキャラクタ画面(論理BG5)を使用しています。画面の上下が128キャラ（1024ドット）幅でつながっているので，初期状態（SCROLL,0,0）から上に移動した場合，Y位置128へ書き込み，SCROLL（720行）という伝統的手法。これが，画面サイズわからんのと，ドット単位指定だかキャラ単位だかわからないので混乱。避け補正機能(RPGでお馴染み障害物を自動的に避ける）は単純にX移動とY移動を2回に分けました。論理演算式の多用はこれでいいのか悪いのか，自分でもわかっていません。アドバイス



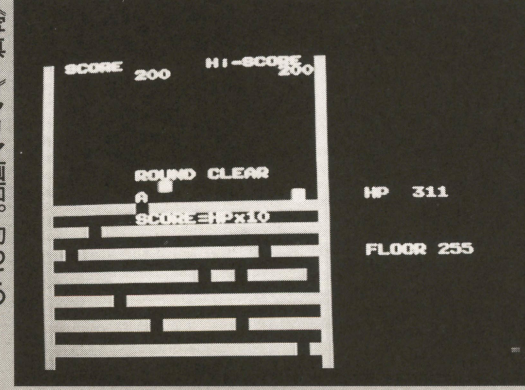
《写真1》タイトルも二つのゲームのパロディ?



《写真2》敵をかわしながら上へ移動していく



《写真3》敵にぶつかりそうになったら音を鳴らせ



《写真4》クリア画面。初めての人はギリギリのタイムになるゾ

★影さんは，つぐ美さんを「びしょうじょ」だと思いますか？(群馬県伊勢崎市・Silphire15歳)……【影：キョロキョロ…いないな。コホンッ，そうだな…しゃべらなければあれでけっこうカワイイかもしれないかもしれないからまぁ好みにもよるけどそう言っても…ブツブツ。】

《第1表》変数表

MAP()	仮想画面
EST()	敵状態　1：発生，2～：待機，WAIT_E：移動
EX(),EY()	敵座標
EVX()	敵移動方向
EVX(),EVY()	敵移動量
EC	敵カウント
MAX_E	敵最大出現数
WAIT_E	敵ウェイト
MX,MY	プレイヤー座標
VX,VY	プレイヤー移動量
HP	プレイヤー体力，兼・タイム制限
KE_C	メロディOn/Offチェック　−1：オフ，　0～：オン
RO	ラウンド
SC	スコア
HSC	ハイスコア
ST	パッド状態
SY	マップ書き換え座標
I,J,K	ループ用
AA,BB	諸計算用
《VPS部》	
VPS$()	ピコピコ音
CI()	シーケンス・チェック用
LE$(),LL	ピコピコの音符長
MU$(),PO	ピコピコの音階
AX,AY,BX,BY	アークタンジェント検出のはずが遅いので座標検出
PO	プレイヤーからの敵との位置関係 1：後ろ　2：左　3：上　4：右　5：遠い

が欲しいです。

ゲーム・バランスはHPの設定，ダメージに一長一短なことをやってます。デジタル表示なのでケレン味がわかると思います。

ところでプログラムが長いですか？スタンドアローン・タイプなので40行表示なんです。マルチステートメント使うと収拾がつかなくなります。文字数なら少ないと思う。タスケテ。

注意点

特にナシですがVPS（バーチャルピコピコサイン）モードを組み込んであるので，VPS嫌いな人は打ち込まなくてOKです。

改造点

今回のオマケにして目玉，VPSモードです。プログラム中“VPS”の注釈文（FIND“VPS”で探すとラク），160，200，260，600行の注釈を取り，1120，1180行の表示部分を消して，1300行の(MAX_E＜8)を(MAX_E＜5)に変更してください。6以上にセットするとVPSが機能しません。ゲームがかなり難しくなるので280行のHPを4000に増加。

＊VPSの中の注釈文は位置関係検出のため逆関数を用いたが遅いのでオクラ。オマケなのは動作がどうしても安定しないからです。敵2体で安定，3体で少し青がにごったり飛んだり。シーケンス自動割り振りがネックらしいのだが解決策ナシ。

★参考にしたもの

・CHALLENGE AVG & RPG Ⅳ（電波新聞社刊／山下章著）

・エネミーゼロ（WARP）

♥　♥　♥

CHECKER FLAG

影：久しぶりにサターンの投稿が掲載されたぜ！

つぐ美：実はサターンは投稿数が少ないのよね。サターンBASICユーザーはがんばってほしいわね。

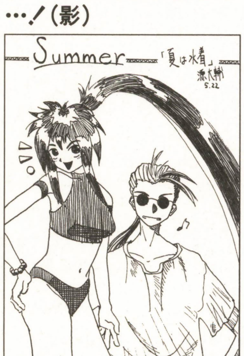
Dr.D：うむ，まさにそうじゃな。さて，この作品についてじゃが，けっこう遊びやすいゲームになっているゾ。音を鳴らしすぎると，すぐゲーム・オーバーになってしまうところがなかなか難しいところじゃ。

評…「もー」が気になります（笑）（編）



by　ヘボス

評…やっぱりお約束だね…！（影）



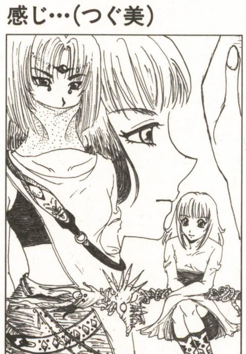
by　源大輔

評…んん？これは何だろう…（影）



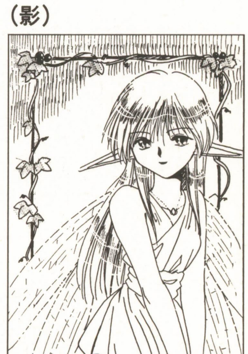
by　るーあ

評…なんだかアラビアンな感じ…（つぐ美）



by　早蕨しをん

評…う～ん，かわいい…（影）



by　鶏小屋

★インターネット病にかかった。毎日3時までやってたら風邪ひいちまって…。いい経験になったヨ。（兵庫県神戸市・Signal-b14歳）……【つぐ美：3時までネットしてるのは「インターネット病」かもしれないけど，風邪ひいたのは別要因かな（苦笑）。…気をつけてね。】

```
100 SCREEN 0,4,16
110 PLAYINIT 10
120 WIDTH 0,0,39,26
130 SETCHR 5,65,STRING$(64,&H4F)
140 SETCHR 5,66,STRING$(64,&H23).
150 DIM MAP(28,283),EST(8),EX(8),EY(8),EVX(8)
160 'DIM VPS$(8),CI(8),LE$(6),MU$(5):'=========VPS
170 EFFECT 8,0,"@302L32FEFL4E"
180 EFFECT 9,0,"@1504C4"
190 EFFECT 10,0,"@3804L8CDEFEDCL4E"
200 'GOSUB *VPS_SET:'======= VPS
210 *RESTART
220 GOSUB *TITLE
230 *START:'------------- ROUND SET
240 GOSUB *MAP_SET
250  FOR I=1 TO 8
260   EST(I)=1:'VPS$(EC)="R4":'=VPS
270  NEXT I
280 MX=10:MY=13:HP=2000:KE_C=-1
290 RO=RO+1
300 '------------------------ MAIN
310 *LOOP
320 HP=HP-1
330 IF SC>H_SC THEN H_SC=SC
340 LOCATE 2,0:PRINT "SCORE        Hi-SCORE"
350 LOCATE 4,1:PRINT USING "#######      #######";SC,H_SC
360 LOCATE 25,13:PRINT USING "  HP ####";HP
370 LOCATE 27,18:PRINT "FLOOR";MY-12
380 LOCATE 27,17:PRINT "ROUND";RO
390 IF HP<1 THEN GOTO *DEAD
400 IF MY=267 THEN GOTO *CLEAR_ROUND
410 VSYNC 5
420 ST=PAD(0,1)
430 IF (ST AND &H400)<>0 THEN GOSUB *KEYBOARD
440 VX=-((ST AND &H4000)<>0)*(MAP(MX-1,MY)<>1)+((ST AND &H800
0)<>0)*(MAP(MX+1,MY)<>1)
450 VY=0
460 GOSUB *MOVE
470 VY=-((ST AND &H1000)<>0)*(MAP(MX,MY+1)<>1)+((ST AND &H200
0)<>0)*(MAP(MX,MY-1)<>1)
480 VX=0
490 GOSUB *MOVE
500 GOTO *LOOP
510 '---------------- ME&ENEMY MOVE
520 *MOVE
530 LOCATE MX,13:PRINT " ";
540 MX=MX+VX:MY=MY-VY
550 LOCATE MX,13:PRINT "A";
560 IF VY<>0 THEN GOSUB *SCROLL_SUB
570 KE_C=KE_C-(KE_C>-1) OR (KE_C>63)
580 '------------------- ENEMY
590 FOR EC=1 TO MAX_E
600  IF (MX=EX(EC) AND MY=EY(EC)) THEN GOSUB *HIT
610  A=-((EST(EC)>0)+(EST(EC)>1)+(EST(EC)>WAIT_E))
620   ON A GOSUB *SET_ENE,*WAIT_ENE,*MOVE_ENE
630 'GOSUB *VPS:'======VPS
640  NEXT EC
650 RETURN
660 *HIT
670  IF KE_C=-1 THEN HP=HP-100:EFFECT -9 ELSE SC=SC+20:EST(EC
)=1:EFFECT -8:GOSUB *DELETE_ENE
680 RETURN
690 '------------------- SCROLL SUB
700 *SCROLL_SUB
710 SY=141+102*(VY=1)-MY AND 127
720 AA=MY-13*VY
730  FOR I=0 TO 7
740   FOR J=0 TO 2
750    PUTCHR 5,(I*3+J,SY),65*MAP(I*3+J,AA)*2
760   NEXT J
770    SCROLL 5,STEP 0,VY
780  NEXT I
790 RETURN
800 '---------------------- ENEMY_R
810 *SET_ENE
820 EST(EC)=2
830 EY(EC)=MY+15+RND(2)*2-((MY MOD 2)=1)
840 EX(EC)=RND(22)+1
850 EVX(EC)=1-2*(RND(2))
860 MAP(EX(EC),EY(EC))=2
870   GOSUB *DRAW_ENE
880 RETURN
890 '----------------------- WAIT
900 *WAIT_ENE
910 EST(EC)=EST(EC)+1
920   GOSUB *DELETE_ENE
930   GOSUB *DRAW_ENE
940 RETURN
950 '----------------------- MOVE
960 *MOVE_ENE
970 EST(EC)=2
980 EVY=(MAP(EX(EC),EY(EC)-1)=0)
990 EVX=(MAP(EX(EC)+EVX(EC),EY(EC))=0)*EVX(EC)*(EVY=0)
1000   GOSUB *DELETE_ENE
1010 EY(EC)=EY(EC)+EVY
1020 EX(EC)=EX(EC)+EVX
1030 EVX(EC)=EVX(EC) XOR 2*(EVX=0 OR MAP(EX(EC),EY(EC))=2)
1040   GOSUB *DRAW_ENE
1050 IF ABS(MY-EY(EC))>16 THEN EST(EC)=1:MAP(EX(EC),EY(EC))=0
1060 RETURN
1070 '-------------------- DELETE
1080 *DELETE_ENE
1090 EY=154-EY(EC) AND 127
1100 MAP(EX(EC),EY(EC))=0
1110  PUTCHR 5,(EX(EC),EY),0
1120 RETURN
1130 '--------------------- WRITE
1140 *DRAW_ENE
1150 EY=154-EY(EC) AND 127
1160 MAP(EX(EC),EY(EC))=2
1170  PUTCHR 5,(EX(EC),EY),132
1180 RETURN
1190 '----------------------- ATTACK
1200 *KEYBOARD
1210 IF PLAYSTAT(KE)=1 THEN RETURN
1220 EFFECT (KE),-10
1230 HP=HP-100:KE_C=0
1240 RETURN
1250 *CLEAR_ROUND:'----------- CLEAR
1260 LOCATE 8,11:PRINT "ROUND CLEAR"
1270 LOCATE 8,15:PRINT "SCORE=HPx10"
1280  SC=SC+HP*2
1290  MAX_E=MAX_E-(MAX_E<8)
1300  WAIT_E=WAIT_E+(WAIT_E>2)
1310 EFFECT "@36 05L8A?mD?mL1E?7"
1320 GOSUB *MAP_SET
1330 GOTO *START
1340 *DEAD:'------------------- DAED
1350 EFFECT "@4L3202EDEDEGL1G&G"
1360  FOR I=0 TO 127
1370   SCROLL 5,STEP 0,8:VSYNC 1
1380  NEXT
1390 LOCATE 8,15:PRINT "GAME OVER"
1400 VSYNC 240:GOTO *RESTART
1410 '--------------------- MAP SET
1420 *MAP_SET
1430  FOR I=0 TO 280
1440   FOR J=0 TO 23
1450    MAP(J,I)=SGN(((I MOD 2)=0)*(I<268)-(J=0 OR J=23)-(I<13
))
1460   NEXT J
1470    IF I>12 AND I<267 THEN
1480    AA=RND(3)+1
1490      FOR K=1 TO AA
1500      BB=RND(22)+1:MAP(BB,I)=0
1510      NEXT K
1520    ENDIF
1530  NEXT I
1540 '------------------ SCREEN INIT
1550 CLS -1
1560 FOR I=0 TO 26
1570  FOR J=0 TO 23
1580   PUTCHR 5,(J,26-I),65*MAP(J,I)*2
1590 NEXT J,I
1600 SCROLL 5,0,0
1610 RETURN
1620 *TITLE:'---------------- TITLE
1630 CLS -1:PLAYSTOP -1
1640  EFFECT "T60 @33 02 E?m&E?m"
1650 COLOR 2:LOCATE 16,12:PRINT "ENEJE ZES"
1660 COLOR 2:LOCATE 16,18:PRINT "PUSH START" :COLOR 7
1670 ST=PAD(0,1):IF ST<>&H800 THEN 1670
1680 SC=0:MAX_E=2:WAIT_E=10
1690 RETURN
1700 '=============================
1710 '= ｺｺｶﾗ ﾊ ｵﾏｹ ﾉ ｳﾞｧｰﾁｬﾙ ﾋﾟｺﾋﾟｺ=
1720 '= ｻｲﾝ ﾃﾞｽ  ｳﾁｺﾑ ﾋﾂﾖｳ ﾊ ﾅｲﾃﾞｽ =
1730 '=============================
1740 '------------------ VPS SYSTEM
1750 *VPS
1760 AX=EX(EC)-MX:AY=EY(EC)-MY
1770 'LL=SQR(AX^2+AY^2)
1780 BX=ABS(AX):BY=ABS(AY):LL=BX+BY
1790 IF LL>5 THEN LL=6 ELSE LL=FIX(LL)
1800 'GOSUB *HOUGAKU_SUB
1810 'PO=-((R<45 OR R>=315)+(R<136)+(R<225)+(R<315))
1820 PO=-(AY<0 AND BY>BX)-2*(AX<0 AND BY<=BX)-3*(AY>0 AND BY>B
X)-4*(AX>0 AND BY<=BX)
1830 IF LL=6 OR PO=0 THEN PO=5
1840 VPS$="@37dc"+LE$(LL)+MU$(PO)+"dc"
1850 IF VPS$(EC)<>VPS$ THEN
1860  VPS$(EC)=VPS$
1870  PLAYSTOP CI(EC)
1880  EFFECT (CI(EC)),EC,VPS$(EC)
1890 ENDIF
1900 RETURN
1910 '*HOUGAKU_SUB:'--------- HOUKOU
1920 'IF AX=0 THEN R=270+180*(AY>0):RETURN
1930 'IF AX>0 THEN RR=ATN(AY/AX) ELSE RR=-ATN(AY/(-AX))+3.1416
1940 'R=RR/3.1416*180:R=R-360*(R<0)
1950 'RETURN
1960 '------------------ VPS_DATA
1970 *VPS_SET
1980 FOR I=1 TO 6:READ LE$(I):NEXT
1990 FOR I=1 TO 5:READ MU$(I):NEXT
2000 RETURN
2010 DATA "L16","L8","L4","L2","L1","L16"
2020 DATA "P6403C","P004D","P6406C","P12304A","R"
```


★投稿用のハガキを朝まで描いて,朝食をとってから寝る。こんな私は馬鹿でしょーか？(東京都新宿区・KARASU18歳)……**【影**：寝るのおおいにOK。そのうえ投稿,良い感じ。問題なし。**編**：って,学校とかは大丈夫なんですか？本業に差し支えない範囲で,お願いします。**】**

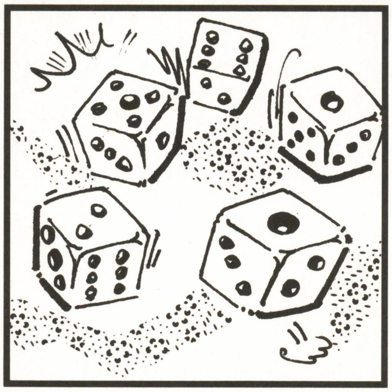
FX-890P用

サイコロの目の足し算だ

サイ5ロ20歩！

（ご　にじゅっぽ）

Mappi（27歳）



はじめに

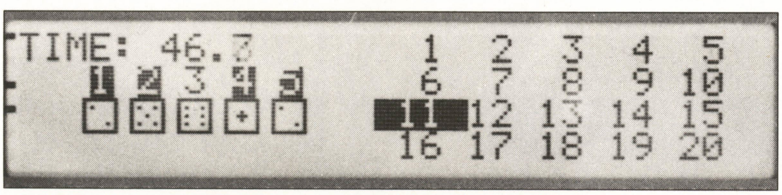
ちょっとした「頭の体操」になるゲームを作ってみました。判断力と計算力，そして「運」を頼りに，楽しんでください。

遊びかた

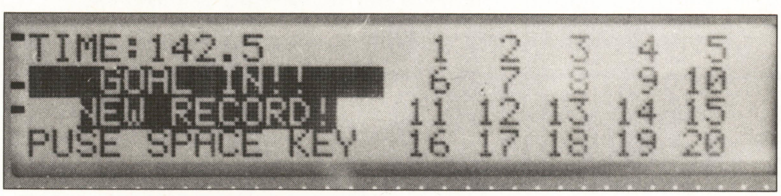
5個のサイコロを使って，1～20の数字を順番に指定していくゲームです。画面右側で反転表示している数字が，つぎに指定する数字です。

サイコロの目が出たら，テンキーの[1]～[5]で，指定する数字のサイコロを決めます。そのサイコロの合計と，指定すべき数字が一致したら，つぎの数字へ進みます。なお，テンキーの[0]で，サイコロの決定をすべてキャンセルできます。

どうサイコロを組み合わせても指定する数字にならなかったり，とにかくサイコロの目を変えたいと思ったときは，改行キーでサイコロを振ります。



《写真1》サイコロの目を足して1～20の数をつぎつぎに作るのだ



《写真2》後半は瞬時の暗算力が必要！ふー，新記録達成！

『サイ5ロ20歩！』のプログラム・リスト

```
10 CLEAR:DIM D$(6),DI(4),KE(4):BT=500
20 FOR I=1 TO 6:READ D$(I):NEXT
30 CLS:LOCATE 8,0:PRINT REV;"ｻ ｲ 5 ﾛ 20 ﾎﾟ !"
40 LOCATE 8,2:PRINT USING"BEST TIME:###.#";BT
50 LOCATE 9,3:PRINT "PUSH SPACE KEY";
60 IF INKEY$<>" " THEN 60
70 CLS:PRINT "TIME:":PO=1
80 FOR I=0 TO 4:MODE 50,(I*12+16,16)-(I*12+24,24):NEXT
90 GOSUB 400:GOSUB 410
100 FOR NU=1 TO 20:NE=0:GOSUB 430:NEXT
110 WAIT 20:FOR I=0 TO 2:LOCATE 5,0:PRINT REV;3-I:BEEP
120 WAIT 9:NEXT:LOCATE 5,0:PRINT REV;"GO!":BEEP 1:WAIT 10
130 GOSUB 370:TIMER=0
140 NU=PO:NE=1:GOSUB 430
150 K$=INKEY$:GOSUB 390
160 IF K$=CHR$(13) THEN 350
170 IF K$="0" THEN 360
180 IF K$<"1" OR K$>"5" THEN150
190 BEEP 1:KE=VAL(K$)-1:KE(KE)=-(KE(KE)=0)
200 LOCATE KE*2+3,1:IF KE(KE)=1 THEN 220
210 PRINT CHR$(49+KE):GOTO 230
220 PRINT REV;CHR$(49+KE)
230 AN=0:FOR I=0 TO 4:AN=AN+DI(I)*KE(I):NEXT
240 IF PO<>AN THEN 150
250 BEEP:BEEP 1:NU=PO:NE=0:GOSUB 430
260 PO=PO+1:IF PO<21 THEN 140
270 FOR I=0 TO 4:BEEP:BEEP 1:NEXT
280 LOCATE 0,1:PRINT REV;"   GOAL IN!!   "
290 IF TI=>BT THEN 310
300 LOCATE 2,2:PRINT REV;"NEW RECORD!":BT=TI
310 LOCATE 0,3:PRINT "PUSH SPACE KEY";
320 IF INKEY$<>" " THEN 320
330 GOTO 30
340 BEEP:BEEP:GOSUB 400:WAIT 10:GOSUB 370
350 BEEP:BEEP:GOSUB 400:WAIT 5:GOSUB 370
360 GOSUB 410:GOTO 150
370 FOR I=0 TO 4:DI(I)=INT(RAN#*6)+1:DEF CHR$(252)=D$(DI(I))
380 LOCATE I*2+3,2:PRINT CHR$(252):NEXT:RETURN
390 TI=TIMER/10:LOCATE 5,0:PRINT USING"###.#";TI:RETURN
400 FOR I=0 TO 4:LOCATE I*2+3,2:PRINT "?":NEXT:RETURN
410 FOR I=0 TO 4:LOCATE I*2+3,1:PRINT CHR$(49+I)
420 KE(I)=0:NEXT:RETURN
430 N=NU-1:NX=15+(N MOD 5)*3-(NU<10):NY=N ¥ 5
440 LOCATE NX,NY:IF NE=1 THEN 460
450 PRINT NU;:RETURN
460 PRINT REV;NU;:RETURN
470 DATA 80889C888080
480 DATA A08080808280
490 DATA A08088808280
500 DATA A2808080A280
510 DATA A2808880A280
520 DATA AA808080AA80
```

CHECKER FLAG

影：要は，サイコロの目を足していくゲームだね。後半になると，複数のサイコロの足し算になっていくのでおもしろくなってくるなぁ。

Dr.D：また，1～20の数字を規則的に表示するだけでなく，ランダムで数字を出していってもおもしろいと思うゾ。

つぐ美：Mappiさんは先月に続いての採用ですね。他のポケコン・ユーザーも負けないよう，どしどし投稿してください。

《第1表》変数表

AN	決定サイコロの合計
BT	ベストタイム
D$( )	サイコロの目のキャラデータ
DI( )	サイコロの目
I	ループ用
K$	キー入力
KE	サイコロ指定
KE( )	サイコロが決定されているか
N,NE,NU,NX,NY	指定数字の表示用
PO	次の指定数字
TI	経過タイム

20個の数字をすべて指定すると，ゲーム終了です。

サイコロの組み合わせ

数字を指定するサイコロの個数は，とくに制限がありませんが，最初の「1」を指定するためには，1の目のサイコロ一つだけを使うことになります。そして，つぎの「2」は，2の目のサイコロが一つ，もしくは1の目のサイコロが二つ，というように，とにかく，サイコロが1個だろうが5個だろうが，その合計が指定する数字と合っていればOKです。

そして，指定する数字が変わっても，サイコロの目は変わりません。ですから，出目によっては，組み合わせを変えるだけで，つぎつぎと数字を指定することができる場合もあり得ます。サイコロを振ると，わずかですがタイムロスになるので，振り直さずに組み合わせを探すか，思い切って振り直すか，そのへんをうまく判断してください！

★僕のパソコンは今や1万円でも買い取れないそうです。（大阪府河内長野市・**よっち16歳**）……【**影**：486マシン？**編**：さすがに今じゃ辛いですかね。**影**：買い換えるの？でも愛機は売らないだろ？神棚に飾っておかないと。**編**：重みで神棚落ちるんじゃないですか？】

マイコンBASICマガジン

明日のスター・プログラマー

今月のベスト・プログラマー

影：楽しい夏休み！ふだん投稿しない人もこの長期休暇を利用してプログラムを投稿してきてほしいね。

編：確かにそうですね。というわけで，ここで投稿の傾向をお知らせしておきましょう。

Dr.D：うむ。まず機種でいえばVB，PC-98がやはり多いかな。最近ではDelphiやC言語の作品も目につくようになったぞ。

影：意外に少ないのがQBasicやVBScript＋DirectX，この二つは特別なソフトを買わなくてもプログラムが作れるから，もっと投稿が増えていってほしいところです。

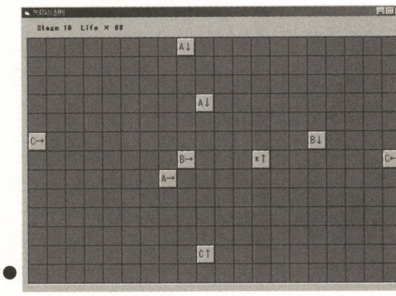
Dr.D：最近では専用ホームページのおかげでメールでの投稿が増えてきておる。

つぐ美：ただ，メール投稿で注意してほしいのは住所や氏名の書き忘れね。これがないと，どんなイイ作品でも採用できないわ。

影：なるほど，では投稿の傾向がわかったところでDr.，今月のベスト・プログラマーは？

Dr.D：今月はVB用『矢印の法則』のTadahiroクンじゃ。彼は実際プログラマーの職業についているということなので，いろいろ忙しいじゃろうがこれからも機会があれば投稿してきてほしいのぉ。

つぐ美：また，学生のみなさんも自分の力を試す意味でも，どしどし投稿してきてください。



◀Visual Basic用『矢印の法則』

今月はもう一歩のところでしたで賞

●Delphi用『CB History』／福田晋一

（**影**：クリップボードに記憶させたファイル一覧を見ることができるプログラムで，出来はイイけど，ちょっとリストが長すぎたかな。）

●C言語用『WavCut』／妹山喜次郎

（**Dr.D**：音声やWaveの効果音などまとめて一つにした特別な形式のファイルからwavファイルを出力するプログラムじゃが，コマンドラインからファイルを指定するのは，ちと面倒じゃな。）

投稿ありがとう

横谷絵理奈／だる飯案／マインド／山下陽介／ゆーくん／込崎松広／妹山喜次郎／米村　久／藤田浩司／望月広一／掛川晋司／長田繁幸／福島貴之／米久保直樹／中田邦雄／横原修太／J.TASHIRO／サイドアームズ／Blend Soft／鈴木英臣／宮川忠昭／早瀬　徹／丸山啓一郎／岡崎智行／BM-fun／窪田照秋／安部　潔／羽生貴幸／MASATO MASIKO／エリカソフト／金平静一／ビーマニ雅／シオン

※全員紹介できなくてごめんなさい。

影さんの

マジック・ボックス

（ワンテク＆アイデア募集コーナー）

影：このコーナーは，みなさんのプログラミングに関するワンポイント・テクニックや，アイデアなどを紹介していこうというもの。投稿する際は，機種や動作環境なども しっかり明記してください。

あて先：〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「影さんのマジック・ボックス」係

▶加藤義啓：WindowsとDOSの両方が「わかる」人が動かすべきですね。条件によってはWindowsのシステムが本当に実行していいかどうか聞いてきます。その質問の意味が理解できない場合は使うのをやめたほうがいいかも。なお，シフトキーを押して“ごみ箱”にドラッグドロップして消したファイルは復元できません。

あの『ノート○ごみ箱』をタダで作る!!

ごみさらい.BAT

Windows95以降　ATTRIB.EXE,UNDELETE.EXEの両方にPATHが通っていることが条件

ごみ箱から消してしまったファイルを復元します!!
以下のバッチファイルを組んで下さい。



```
@echo off
set drive=c:
%drive%
attrib -r -h -s %drive%¥recycled
attrib -r -h -s %drive%¥recycled¥*.*
undelete %drive%¥recycled¥*.* /all
if not exist %drive%¥recycled¥*.* goto end
cd %drive%¥recycled
del info
del desktop.ini
cd %drive%¥
ren "%drive%¥recycled" "復元されたﾌｧｲﾙ"
:end
@echo on
```

c:ドライブ以外の場合は、2行目の設定を変更すればOK!!

実行すると、消してしまったファイルのうち、復元できたものが[復元されたﾌｧｲﾙ]フォルダに揃います。ファイル名までは復元できないので、手作業で直して下さい。

かなり危険なバッチファイルです!!上記のバッチを読んで、内容の把握できないユーザーは使うべきではありません。また、いかなるトラブルについても、一切の保障はしかねます。

▶榊原浩晃

絶対音感ゲーム

使用環境・・・・・・PC－98　シリーズ　N88BASIC

内容・・・

歌がおんちの人のための音当てゲームです。
最初に左上にでてくるCとかD（CはドのことですC＃はドのシャープ）のように、C～B（ド～シ）まであります。
音の周波数はスペースキーで上げて、”ｎ”（小文字）で下げます。
この音だと思ったら、”ｅ”（小文字）を押すと終わり、結果を表示します
結果の内容は下をみて下さい。

”　Ｂａｔ！！　”・・・・・・・問題の音と前後２０Ｈｚ以上違う時（Ｌの値で変更可能）
”　Ｇｏｏｄ！！　”・・・・・・・問題の音と前後１０Ｈｚ以内３Ｈｚ以上の時（Ｌの値で変更可能　Ｌ÷２の値）
”　ＶｅｒｙＧｏｏｄ　”・・・・・問題の音と前後３Ｈｚ以内の時

＊＊　その前の数字＝問題の周波数－自分が決めた周波数　です。　＊＊

```
1 L=20:CLS 3:BEEP 1:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):DIM C(12),A$(12):FOR I=0TO 11:READ C(I),A$(I):NEXT:F=RND*200+200:A=INT(RND*12):PRINT A$(A):DATA 261,C,277,C#,293,D,311,D#,329,E,349,F,370,F#,392,G,415,G#,440,A,466,A#,493,B
2 IF F<200 OR F>600 THEN PRINT"Over!!":BEEP:END ELSE N=INT(2457.6/F*1000):LO=INT(N)-INT(N/256)*256:HI=INT(N/256):OUT &H3FDB,LO:OUT &H3FDB,HI:I$=INKEY$:IF I$=" " THEN F=F+1 ELSE IF I$="n" THEN F=F-1
3 IF I$="e" THEN Z=ABS(F-C(A)):IF Z>3 THEN IF Z>L THEN PRINT Z:BEEP:PRINT"Bat!!":END ELSE PRINT Z:BEEP:PRINT"Good!!":END ELSE PRINT Z:BEEP:PRINT"Very good!!!":END ELSE 2
```

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊　最後に　＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊
＊　理解しにくい、プログラム　ＡＮＤ　説明　ですみませんでした。　＊
＊　内容は、とにかくプログラムを打って、実行して遊べばわかるはずです。　＊
＊　普通の人は”ＶｅｒｙＧｏｏｄ！！！”は、あまり出せないと思います。　＊
＊（僕は自慢じゃないですけど、簡単に出すことができます。）　＊
＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

◆ 定期購読●直接購読のしおり ◆

弊社刊行の雑誌は，ご自宅直送方式の年間定期購読をお勧め申し上げます。スピーディーで確実，そしてお得な定期購読をぜひご利用下さいませ。

また　ご希望の雑誌・書籍が，ご近所の書店にない場合は右の振替用紙にて直接ご注文下さい。

■ 年間定期購読料（消費税込料金となっております。）

電　気　店	¥16,000	マイコンBASICマガジン	¥6,120
電波新聞縮刷版（CD-ROM版）		¥96, 000	

■ 年間購読の特典

①特別号も通常の定価でご購読いただけます。
②電気店は13冊分の購読ができます。

◆確実な振替口座を利用してご送金下さい◆

送金手数料が不要で，確実な郵便振替でご送金をお願い申しあげます。手続きは簡単です。右の郵便振替用紙に下記の必要事項を記入し，郵便局窓口に必要金額と共にご提出いただくだけですみます。

①購読申込書に必要事項を記入ください。なお１年間，或は２年間購読かをはっきりご記入ください。
②払込通知票，払込票に送金合計金額と住所，氏名をご記入ください。払込通知票と払込票は絶対に切りはなさないようにしてください。なお，必ずフリガナをご記入下さい。
③弊社への御意見・御希望がございましたら，通信欄へご記入下さい。
④すべて記入が終了しましたら，案内文のみ切り離して郵便局窓口に金額を添えて提出してください。

※振替によるご送金は，着本までに約２週間ほどかかりますのでお含みおきください。お急ぎの場合は，現金書留に，右購読申込書を同封してご送金ください。

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

払込取扱票

02 東京

通常払込料金 加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）	金額
00150-3-51961	千 百 十 万 千 百 十 円 ※

加入者名 株式会社 電波新聞社

料金　特殊取扱

通信欄

※ 定期購読誌名	※新規 継続	購読期間 年 月号より 年間	送金額（送料当社負担） 円
御希望誌・ソフト・グッズ名		冊数	送金額（送料共） 円
			円

フリガナ 送付先住所 □□□-□□□□	産業分類	所属又は職種
フリガナ 送付先御氏名	電話 TEL	年令 才 / 性別 男・女

払込人住所氏名 （郵便番号　） ※ （電話番号 － － ）

受付局日附印

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）（私製承認 東 第1005号）

切り取らないで郵便局にお出しください。

払込票兼受領証

口座番号	00150-3 通常払込料金加入者負担
	右詰めにご記入ください 51961
加入者名	株式会社 電波新聞社
金額	千 百 十 万 千 百 十 円 ※
払込人住所氏名	※
料金	（消費税込み） 円
特殊取扱	

受付局日附印

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

切り取って郵便局へお出し下さい。

キリトリ線

★プログラム投稿応募カード★

このカードは，プログラムの整理用に使います。必要事項を記入の上，作品に同封してください。
また，封筒にも機種名，タイトルを必ずお書きください。

機種名（音源名）	プログラム名（曲名）	氏名	住所	TEL番号
			〒	
		年齢　　歳		応募年月日　年　月　日

マイコンBASIC

応募カード

郵便はがき

切手をお貼り下さい

141-8715

（受取人）

東京都品川区東五反田1－11－15

電波新聞社

月刊
マイコンBASICマガジン
編集部⑧

（ふりがな）ご住所	〒　都・道　府・県		
電話	－　－		
（ふりがな）ご氏名		年齢	歳
		性別	男・女
職業：	勤務先または学校名：		
本誌を　毎月　・時々　・初めて　読む	何人で読みますか　（　）人		

本誌のほかによく読む雑誌は？（　）

ベーマガ／別冊付録CMM おたのしみプレゼント⑧応募欄

＊143ページと別冊付録の16ページを見て，希望品名と番号を一つだけご記入ください。

希望品名

インターネット・アンケート　（自宅で／学校で／職場で）

・すでに始めている（月平均　時間）　・開始予定（　月）　・興味なし

キ リ ト リ 線

月刊マイコンBASICマガジン⑧ 愛読者カード

●記事欄　★OFコーナー　■質問・感想

●あなたの持っているコンピュータ機器をご紹介ください。
パソコン
Windows環境にある(98 95 3.1)　ない
周辺機器
ゲーム機

●今後購入予定のコンピュータ機器は？
パソコン
周辺機器
ゲーム機

●今月号の本誌でよかった記事(タイトル名)は？
1位：　2位：
3位：　4位：

●今月号の本誌でつまらなかった記事(タイトル名)は？

●本誌で紹介してもらいたい記事は？(具体的に)

●別冊付録CMMで紹介してもらいたい記事は？(具体的に)

●パソコンの使用目的は？(いくつでも)
プログラム　ゲーム　インターネット　音楽　グラフィック
ワープロ　データベース　その他(　　　)

●広告資料請求欄 ●右のリストの番号を記入してください。

広告資料番号										

	広告掲載ページ	資料請求番号
♠ハード／アクセサリ		
NEC	表2～前付カラー3	1
ヤマハ	別冊付録表2	2
ローランド	別冊付録 表4	3
♣メディア		
ソニー	表4	4
♥ソフト		
P&A	前付カラー6	5
アンバランス	中付カラー100	6
ボーステック	中付カラー101	7
システムソフト	中付カラー104	8
日本ファルコム	記事中カラー105, 表3	9
ミュレイディア	別冊付録記事中13	10
◆ゲームスクール特集		
代々木アニメーション学院	カラー156	11
ヒューマン クリエイティブスクール	カラー158	11
デジタルエンタテインメントアカデミー	カラー160	11
バンタン電脳情報学院	カラー162	11
日本ゲームソフト学院	カラー164	11
コナミコンピュータエンタテインメントスクール	カラー166	11
東京ゲームデザイナー学院	170	11
パソコンショップ		
関東・甲信越		
コジマ	前付8～9	12
マイコンショップ川口	前付10～11	13
遊基パソコン館	記事中32	14
パシフィックネット	後付152	15
情報ハウス	後付153	16
関西		
イオシス	記事中31, 後付154	17
ユニオンコンピューターネットワーク	後付153	18

キ リ ト リ 線

Computer Entertainment Side

コンピュータ・エンタテインメント・サイド



シムシティ3000



創世紀1602
プラスキット



西風の狂詩曲(ラプソディ)





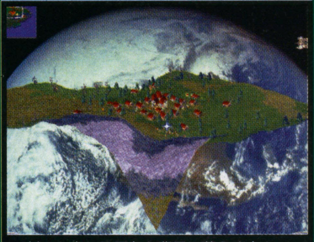
命令はすべて簡単操作。一人一人動かせる。国造りも命令一発！



訓練、戦う、働く、サボル、生き生き動くキャラたち。



攻撃も退却も部隊リーダーの性格次第！
自ら国造りを行う町人たちは、敵が来るや武器を取って戦う。



刻々と変わる景色を背景に暮らす人々。

コーヒーを片手に楽しめる本格的シミュレーションゲーム

- 「控え目で真面目」「しっかり者で論理的」「繊細で臆病者」などなどの個性的な数百のキャラクターが3Dマップをリアルタイムに動き回ります。
- 個性溢れる「シナリオモード」の他に、気候条件や水の量などを調整できる「自動マップ作成モード」があります。
- イージー・マウスオペレーションの採用により、簡単な操作で国を発展させることができます。
- 地形グラフィックは65,536色対応、（簡易）グローシェーディング処理をCPUだけで高速に実行できます。
- 回転、拡大、俯角変化の自在な3Dシステムの採用により、戦場の様子を一目で見ることも、ひとり一人の様子をズームアップしてみることもできます。

<動作環境>●OS:Windows95及び98が正常に稼動するマシンWindows95はMicrosoft DirectX5 が必要（製品に同梱）●CPU:Pentium166MHz以上（推奨:MMX Pentium266MHz以上）●メモリ:32MB以上（64MB以上推奨）●ディスプレイ解像度:640×480High Color（16ビット）以上●CD-ROMドライブ:2倍速以上（インストール時に必要）●HDD空き容量:130MB以上●ビデオカード:DirectX5以上に対応しているもの（VRAM 1MB以上 AGP対応VRAM 2MB以上を推奨）●サウンド:DirectX5以上に対応しているPCM/MIDI音源●入力デバイス:マウス

タイトル	ファーストクイーン～ザ・ニューワールド～	ジャンル	シミュレーション	対応OS	Windows95 及び 98
発売日	'99年6月25日	価　格	￥9,800（税別）	開　発	株式会社 呉ソフトウェア工房

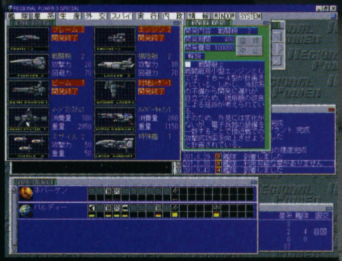
発売元
UNBALANCE
株式会社アンバランス

お問い合わせ先 ── 〒101-0051 東京都千代田区神田神保町1-3-5 冨山房ビル4F http://www.unbalance.co.jp
㈱アンバランスユーザーサポート 03-5283-3625（月-金 1:00pm～6:00pm）support@unbalance.co.jp
※記載されている内容は予告なしに変更することがあります。

Regional Power III & III SP



銀河に点在する全ての星系が植民できるとは限りません。あなたは、星々を探索し、居住可能な星系を探し出さなければいけないのです。また、未知なる異星人との遭遇が待っているかもしれません。



研究開発で開発した兵器とパーツを組み合わせ、宇宙戦艦を設計することができます。また、ノヴァ艦などの特殊艦船の開発も可能に。どのような戦術にも適応した艦船を開発することができます。



シリーズ初の戦闘レンジを導入し、味方艦船の武装に合わせた戦術を駆使することが可能に。また、クォータービューで繰り広げられる艦隊戦や惑星戦では、様々な兵器がリアルタイムに飛び交います。



Windows仕様として再設計されたマルチウィンドウシステムにより、様々な情報ウィンドウを同時に見ながらゲームプレイが楽しめます。また、キャンペーンシナリオの他に、自動マップ作成機能による新しいマップがいつでもプレイできます。

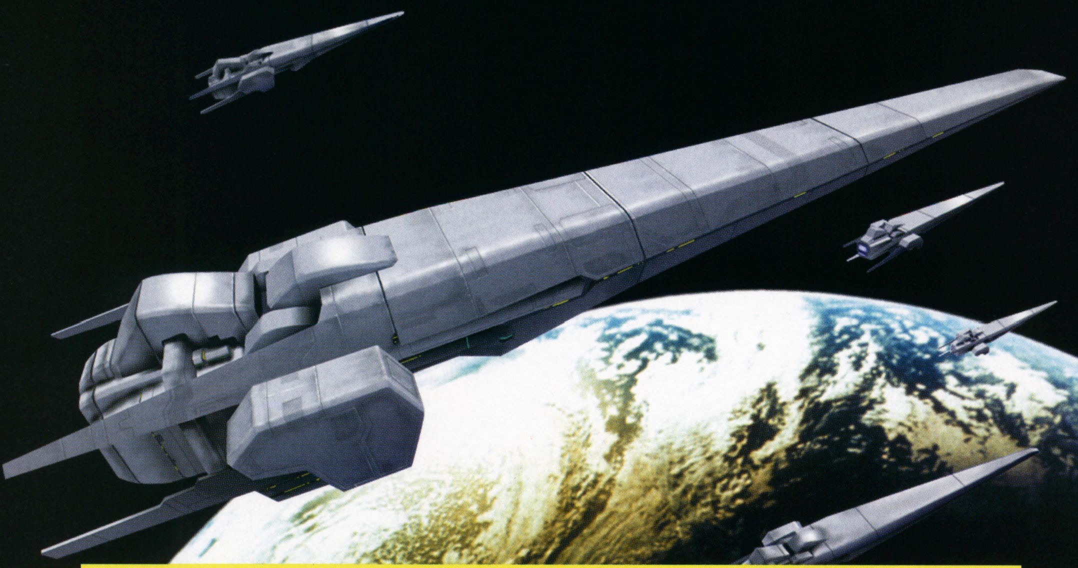
宇宙の煌めきを、その手に。

1993年、コスモス・コンピューターよりPC-9801用に発売され圧倒的支持を得た「レジオナル・パワーIII」、そして1994年、シリーズの集大成として発売された「レジオナル・パワーIIISPECIAL」。かつて、アンドロメダ銀河で繰り広げられた熱い戦いが、今、 Windows版として蘇りました。あなたは一国家の元首となり、様々な戦略・戦術・作戦の全てを駆使して、銀河系中心部を目指していく。シリーズ最強の敵思考ルーチン。自軍の勢力拡大のためだけでなく、新型兵器の開発にまで影響を与える外交関係。また、クォータービューで繰り広げられる迫力満点の艦隊戦や惑星戦。「レジオナル・パワーIII & IIISP」は、リアルタイムSF シミュレーションゲームの魅力そのすべてを凝縮、壮大な宇宙史を堪能することができます。力の限りを尽くしたあなたが手にするのは、栄光に満ちた勝利なのか、それとも滅亡か……。

★ノートパソコン推奨
インストール後はCD-ROMがなくても動作可能。
LOWスペックマシン(Pentium 100MHz、256色)でもストレスなく遊べます。

レジオナル・パワーIII&IIISP
Windows版
'99年7月9日発売
標準価格¥4,800(税別)

制作：COSMOS



●動作環境

- ■対応ＯＳ：Windows95および Windows98日本語版
- ■対応CPU：Pentium100MHz以上 Pentium166MHz以上推奨
- ■メモリ：16MB以上
- ■ハードディスク：25MB以上の空き容量
- ■ディスプレイ：640×480ドット以上、256色以上 800×600ドット以上推奨
- ■CD-ROM：2倍速以上推奨
- ■対応音源：上記OSに対応したPCM音源が必要

レジオナル・パワーII Windows版 標準価格¥4,800(税別) **好評発売中!!**

ご近所に販売店が見あたらないときは下記の受注センターでもお求め頂けます。
MC 受注センター　**オーダーダイヤル:03-3345-4341／オーダーファックス:03-3345-4342**
(（株）メディアコミュニケーションが受注業務を代行します。)

BOTHTEC® ボーステック株式会社
〒158-0083 東京都世田谷区奥沢5-1-16 井田ビル2F TEL. 03 (5731) 2341
製品の詳しい情報は、当社ホームページをご覧ください。 http://www.bothtec.co.jp/

マイコンソフト

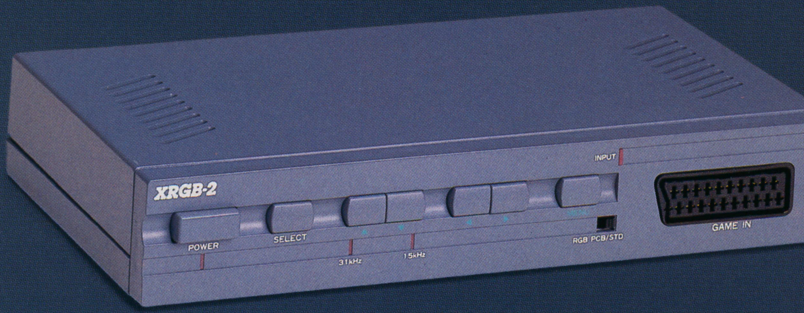
最新最高の映像美

対応ディスプレイ

下記の15ピン・アナログRGB
ディスプレイに対応

水平同期周波数31kHz●
640×480ドット、
VGAモード

水平同期周波数15kHz●
X68000用など



対応するビデオ機器

●ビデオ端子、Sビデオ端子の出力を持つ機器
LDプレイヤー、DVDプレイヤーなど

●家庭用ゲーム機

●業務用ゲーム基板
※接続にはコントロールパネルが必要です
※業務用基板の機種によっては対応していない物もあります

アップ・スキャンコンバーター・ユニット

XRGB-2

UP SCAN CONVERTER UNIT

標準価格**27,800**円（税別）　JANコード T4961997000991



XRGB-2は、DVDプレイヤーやLDプレイヤーなどのビデオ機器や、家庭用ゲーム機などの映像を、パソコン用のディスプレイで表示できる、アップ・スキャンコンバーターです。従来機「XRGB-1」のユーザーの皆様からいただいたご意見をもとに大幅なバージョンアップを図った、まさにアップ・スキャンコンバーターの決定版です。

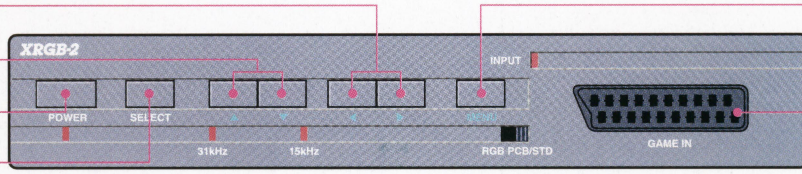
アップ・スキャンコンバーターとは？

通常、パソコン用ディスプレイは、映像信号の違いなどから、ビデオ機器や家庭用ゲーム機の映像信号を見ることができません。アップ・スキャンコンバーターは、こういった家庭用テレビの映像信号（NTSC）をアナログRGB信号と呼ばれる映像信号に変換し、パソコン用ディスプレイで画面を見ることができるようにする装置のことです。

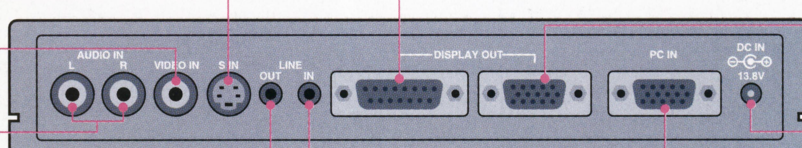
特徴

- 画面の調整や入力切り替えなどの設定を、画面上で確認しながら簡単に設定できる「スクリーン・メニュー」を採用。
- 「フルカラー対応」になって、画面の鮮明度が従来機よりも向上。
- 暗いゲーム画面も「ガンマ補正機能」により、明るく表示できます。
- 「音声スルー端子」の搭載で、パソコン用ディスプレイだけでなく、スピーカーもパソコンと共有可能。
- 「入力切替機能」で、ビデオ端子、S端子、21ピンRGBマルチ端子を任意に選択することができます。

前面パネル



後面パネル



XRGB-2の便利機能



注：ガンマ4は画面全体が若干明るくなります。

ガンマ補正機能

ガンマ補正機能を使えば、画面の暗く表現されている部分を明るくできます。左の画面写真は、カプコン社のゲーム「バイオハザード２」ですが、ゲームの雰囲気と臨場感を高めるため「暗めのシーン構成」が多く使われています。しかし、家庭用テレビの性能や従来のアップスキャン・コンバーターの性能によっては、制作者の気合いの入った背景などのグラフィックを見逃してしまうことがあります。

ガンマ補正は、明るい部分はそのままで暗い部分の輝度を上げることができますので、写真のように「壁に描かれている文字」、「地面の様子」をハッキリと表示できます。この機能により、ひと味違ったゲームライフが実現できます。


SystemSoft
リアルタイム版
大戦略
マップコレクション
20枚のマップが
新たな戦場に
マップ&生産タイプ
エディタつき
70種の兵器と
2種の生産タイプを追加収録
32軍団を掌握可能にする
管理機能
プレイヤーの目の前ですべての兵器ユニットが一斉に行動する、それがリアルタイム方式の大戦略だ。
287種の兵器を率いてインターネット対戦専用サーバーへ参戦だ。自分で作成したマップや生産タイプでの対戦も可能。
さあ、始めよう!
インターネット対戦と
最新データ&エディタがセットでお得!!
リアルタイム版大戦略
バリューパック
価格9,800円
「リアルタイム版大戦略+インターネット対戦」と
リアルタイム版大戦略マップコレクションがワンパックなった商品です
Windows® 98
Windows® 95対応
価格3,800円
■動作環境 ●Microsoft Windows98日本語版、Windows95日本語版が動作する環境●Pentium133MHzのCPU搭載機種●2倍速以上のCD-ROMドライブ●640×480ドット以上、256色以上のカラー表示が可能な環境●24MB以上のメモリ、ハードディスク※「リアルタイム版大戦略+インターネット対戦」の動作環境に準じます。※DirectX6の動作可能な環境が必要です。※インターネット対戦にはインターネットに接続可能な環境が必要です。
リアルタイムの戦略がここにきわまる
3月19日(金)参戦!
©1999 SystemSoft Corporation 写真提供:©世界の艦船 ©月刊PANZER

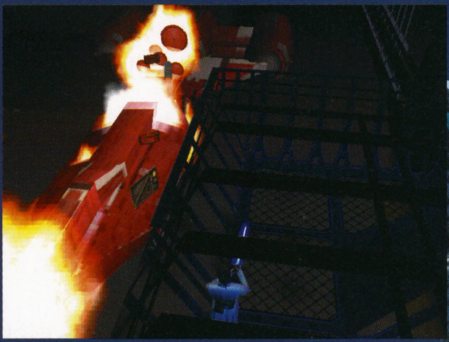
News Headlines ニュースヘッドライン '99年8月

話題のSF大作の公開に合わせて2タイトルが同時リリース！

ファンの期待に応えて，ついに公開された劇場映画「スター・ウォーズ　エピソード1　ファントム・メナス」。この話題のSF大作をモチーフとした作品が，エレクトロニック・アーツ・スクウェアから2本同時に発売された。

1作目は，映画のシナリオを忠実に再現したアクションAVG『スター・ウォーズ　エピソード1　ファントム・メナス』(Windows95／98対応，9,800円)。ファンにはおなじみの惑星を舞台に，若き日のオビ・ワン＝ケノビらの活躍が描かれる。3Dポリゴンによる迫力のCGは秀逸で，ライトセーバーによる白兵戦あり，ブラスターを使っての銃撃戦もありと，バラエティに富んだ内容だ。

もうひとつの『スター・ウォーズ　エピソード1　レーサー』(Windows95／98対応，7,800円)は，前者と同じく映画をモチーフにしながらも，劇中に登場するポッドレーサーと呼ばれる乗り物でのレースシーンのみを再現したゲーム。プレイヤーは，みずからチューニングしたマシンを操ってレースを勝ち抜いていくことになる。レースで得た賞金を使って，マシンをパワーアップすることも可能だ。ちなみに，両作品とも3Dグラフィック・ボード必須となっているぞ。



▲K6/200 & Voodoo Bansheeといったミドル・クラスのスペックでも軽快に動作した

▼『レーサー』のほうはスピード感が命。だがこちらも，さほどPCのスペックは必要ない



ゲーマーズドリームにてβテスター大募集中

NTTデータの運営による日本最大級のネットワーク・ゲーム・サイト「ゲーマーズドリーム」では，この秋発売予定の2タイトルのβテスターを募集する。対象となるのは，バンプレストの3Dシューティング・ゲーム『ブルースフィア』と，日本システムサプライのRPG『ストーンエイジ』で，前者は現在募集中，後者は7月24日から募集開始となる。

どちらの応募に関しても，締め切りには十分間に合うので，興味のある人はホームページへアクセスしてみるといいだろう。詳細情報も，下記のURLから入手可能だ。

http://www.gamersdream.ne.jp/



▲βテスターの応募は，このホームページから直接送信できるぞ

見ているだけで幸せになれる

箱庭SLG特集 市民がパンを求めています

大阪城を造ったのは誰?

大阪城を見ていると，知人が，突然こんなクイズを出したものである。

「大阪城を造ったのはダぁレだー？」

ここで，相棒が豊臣秀吉の名前を出したのは当然のことだろう。教科書にもあるが，江戸城を造ったのは太田道灌，青葉城を作ったのは，伊達政宗である。ところが，知人は否定の効果音を発した。

「ぶぶー。答えは大工さんです」

たしかに，それは正しい。北欧神話の巨人ではあるまいし，秀吉がひとりで石を運んだり，堀を掘ったりしたわけがない。彼の配下の大名がいて，さらにその下には大勢の家来がいて，人足がいて，大工がいて，はじめて大阪城は造られたのだ。「そのほか大勢のみなさん」にも，それぞれ家庭があり，喜怒哀楽があり，波瀾万丈の人生があったはずである。それらを無視して，十把(じゅっぱ)ひとからげに支配者の功績にしてしまうのも，ずいぶんと乱暴な話ではあるのだ。

いつの世も，主役は大衆である。それをシミュレーション・ゲームで表現してみない手はない。もちろん，プレイヤーは，個々の人間に強制的に行動を指示するのではない。あくまで見えざる手として正しい道へ導かねばならない。なぜならば，それはプレイヤーだけの箱庭で，住人に気づかれないように，こっそり盗み見なければならないのだから。

そう，今回特集するゲームは，シナリオを解くことをメインとせず，むしろ，ながめて楽しむソフトである。干渉を最低限にしておけば，住人は，自由に，コミカルに，わらわらとした生活を見せてくれるだろう。

そのグラフィックが，とにかく小さい。そして芸がこまかい。動きがこまかい。ピエロがボールをお手玉しながら，ぷらぷら歩いていたり，黒い服を着た女性が教会に出入りしていたり，家を追われた市民が，荷物を詰めこんだ袋を引きずりながら，さびしそうに街を去っていったりするのである。収穫期になれば，麦を刈る農民，海には船で釣りをする漁師，森には狩りをするハンターと倒されるシカ。子供でなくとも，この動く箱庭は魅力的にちがいない。



▲アートディンクの『はなまる工務店』も，わらわら系ゲームだが，登場するのが工事現場のオヤジばっかりなので，かわいくはない

彼らは，プレイヤーが世話をしないと滅んでしまう，水槽の中の熱帯魚のようなものだ。だから，やれタバコがほしいの，公園がないだの，恩知らずな注文をつけてきたところで，それだけいっそう，プレイヤーを頼っているようで，かわいいものなのである。

Coming Soon

ザ・セトラーズIII　民族最終決戦

■アートディンク　■Windows95／98　■SLG　■8,800円　■'99年8月発売予定

海外ヒット作品である『セトラーズ』シリーズ最新作が，Windows95／98対応で，アートディンクから発売される。もちろん，完全日本語版だ。今回はご覧のとおり，地形や建物などの見た目も，美しくグレードアップしている。加えて，全105種類ものセトラー（領民）たちが登場し，ユニークなアニメーションで楽しませてくれるぞ。

ローマ，エジプト，アジアと，それぞれで得意能力の異なる3民族からひとつを選び，ほかの民族を滅ぼすことがゲームの目的だ。自国を強化するためには，領地を広げ，住民を増やさねばならないし，兵士をそろえるためには，国内の産業にも力を注がなければならない。

民族それぞれに八つのシナリオがあるほか，マップの自動生成される1人用のシナリオもあるので，そうそう遊び尽くす心配はないはずだ。それでも物足りなければ，対人プレイもいいだろう。ネットワーク対戦は，最大20人までに対応しており，LANやインターネットで戦うことができる。今回は，兵士のひとりひとりに目的地を指示して移動させることができるなど，リアルタイムSLGの要素が強まっているようだ。必要環境は，Pentium100MHzにメモリ32MBと比較的軽めでうれしい。



◀基本的には，今回の特集の主旨に沿った，簡単指示のおまかせゲームだ



◀国は段階的に発展するので，まずは基本的な資源の確保が重要になる

SIM CITY 3000 シムシティ3000



■エレクトロニック・アーツ・スクウェア　■Windows95／98　■SLG　■9,800円　■発売中　★問い合わせ先：☎03-5436-6499　http://www.japan.ea.com/simcity3000/

1989年にMacintoshで生まれ，全米で200万本というヒットを記録してから早くも10年。ゲーム中ではあっという間の年月に，『シムシティ』は都市計画シミュレーションから都市環境シミュレータへと進化した。その最新作における市政のポイントを分析してみよう。（文／八雲　晶）

1.リニューアルのポイント

『シムシティ2000』が『シムシティ』から劇的な変化を遂げたことに比べると，今回は一見，『2000』とそれほど差異を感じない人もいるかもしれない。ところが，不要と思われる部分をばっさり切り捨て，ゴミ問題や汚染問題を多く盛りこんでいる。フィーチャーの大幅な追加をあえてせず，都市環境シミュレータとして洗練されたものに仕上られたのだ。

また，よく見るとグラフィックがHigh-Colorになっている。建物のグラフィックも視点によって変化するようになったので，どの視点から見ているのか一目瞭然だ。解像度もVGA以上のサイズを選択できる。ズームは5段階に増え，最接近すると町を歩くシム人（シムシティの住人のこと）が見え，足音や工場の音もはっきりと聞こえてくる。シム人たちが，より身近になったという感じだ。

何よりも重要なのは，環境問題に関する変更点だろう。『シムシティ3000』ではゴミの処理にも気を配らなくてはならない。燃やしても公害が発生してしまうし，埋め立てるにも限度がある。「水が臭い」「税金が高い」と請願にくる市民の対応だけでなく，近隣都市との電気・水道・ゴミの売買取引をうまく活用する手腕が問われてくるのだ。

Zoom



2.市長のお仕事はたいへん

旧来からのプレイヤーはご存知のとおり，このゲームに競争相手はいない。自らの判断で市政を行い，自らの目標とする都市（あるいは農村かもしれない）をデザインしていくだけだ。

シム人が好む都市には人が集まり，不満を感じれば市外に転出し税収が減る。めったにゲーム・オーバーにはならないが，状況変化はつねに起こっているので気が抜けない。

そんな市長の仕事は，右記のように大きく分けることができる。

市長のお仕事！

区画整理
住・商・工などの各地区を指定
地形操作による土地開発

公共物建造
学校や図書館，病院などの建造
ランドマークの建造

インフラ整備
電力・水道などの生産と敷設
鉄道・道路などの敷設

公安管理
警察・消防の設置
災害警報の発令や暴動の鎮圧

財政管理
各市庁の予算管理
債権発行

条例制定
環境問題対策や都市のさまざまな問題に関する条例の制定

取引
近隣都市との売買契約
商業的な誘致契約

シム人の行動や思考は現実世界の人間とほぼ同じ。ゴミ埋め立て場のそばには住みたがらないし，高い税金や騒音・渋滞は嫌いだ。自分の目標とする都市のために，シム人とうまく付き合っていく方法を究めよう。

傾向としては，巨大都市への発展が前提の作りになっているが，仕組みをよく理解すれば，快適な地方都市や豊かな農村を維持するのも可能だ。

3.初心者はこうしてみよう

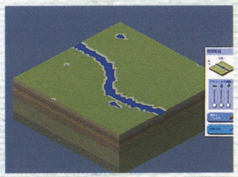
『シムシティ』初心者は，まずはお試し用の簡単な条件でスタートしてみよう。

もちろんマップは最小，資金豊富な初級レベルを選択する。四方の水源をなくしておき，平坦な土地ができるように起伏のボリュームを最小にしておこう。川は好みで設定しておいて問題はない。あとは好みの土地が出てくるまで，しつこく「地形をつくりなおす」をクリック！



◀初心者は，この設定で練習をしてみよう

▶ボリューム調節はこのように



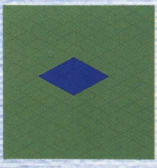
ゲーム・スタート直後はポーズがかかっているので，すぐに災害をOFFにすることを忘れないように。こうすれば，都市の開発により専念できるというものだ。

4.区画整理

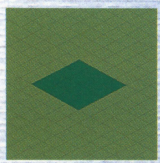
ゲームのスタート直後は，マップの四隅から1か所を選び，汚染をまき散らす工業アイテムか発電所から着手しよう。汚染は建物を中心に広がるので，隅にまとめておけば汚染の大半をマップ外（近隣都市）に追い出すことができる。



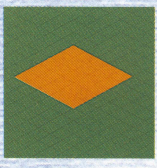
◀マップの隅なら，近隣都市への接続もラク



▶住宅区画の基本的サイズ



◀商業区画の基本的サイズ



▶工業区画の基本的サイズ

区画の広さについては，シム人は輸送機関から一定の距離までしか建物を建てない傾向がある。無意味に広い区画を作らずに，道路や鉄道からの距離を計算に入れておこう。通常なら住宅4，商業3，工業5タイルまでしか移動しないのだ。

商業・住宅区画は工業区画から隔離し，地価が下がらないように気を配りたい。地価が下がると，税収が減るからだ。地価が高くなる基本条件は，大気汚染・水質汚染・ゴミ・犯罪の四つが少ないこと。水辺でも価値は高くなるので，水を置くのもひとつの手段だ。

公園や樹木・学校などは人を集め，商業ビルや工場は住居を遠ざけるが需要を喚起するなど，それぞれがおよぼす影響は複雑に絡んでいる。発展の具合をじっくりと観察しつつ，時にはガラリとレイアウトを変えるつもりで，長期的な計画を持って取り組もう。

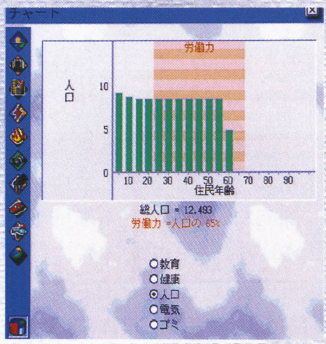
また，区画全体の中心部は，シティセンター効果によって地価がハネ上がる傾向がある。このことを念頭に商業区画を配置させ，摩天楼に挑戦してみるのもいかがだろう？

5.公共物建造

ここで言う公共物とは，学校・大学・図書館・博物館・病院などのこと。

じつは，警察・消防署も含めた公共物は電力も水道も必要とせず，交通機関との関連もなかったりする。これを利用してマップのスキ間に配置するのもひとつの手だ。

また，意外なことに，病院はなくとも都市の発展にそれほどの影響はない。苦情は出るし寿命は短くなるが，労働人口さえ確保すれば問題ないという考えからすると，（シム人には失礼だが）長生きしてもらう必要はないからだ。



▶『シムシティ』では，人の寿命も市長しだい!?

6.インフラ整備

都市に人がいるかぎり，交通機関と電気・水道は大切なライフラインである。とくに道路などは環境問題にも影響するので，デザインは効率に重点を置いたものを考えよう。

「輸送機関への助成金」という条例を施行すると，鉄道やバスなどの大量輸送機関を積極的に利用するようになる。これらはバス停や駅の設置場所がポイント。間隔が近すぎないようにしつつ，各区画にまんべんなく設置しておこう。バス停は人を遠ざけてしまう効果があるが，好きなところで降りられるので移動が成功する確率も高くなる。

水道は水道管の周囲7タイルもカバーできるので，こまかく網の目のようにひく必要はない。水質汚染と供給量のチェックをマメに行いたい。よく忘れがちなのが，ポンプ設置後の電力供給。電気がなければ，いつまでたっても水道の供給はされないので忘れずに。

電力は，通電している建物から周囲5タイルなら電線が不要になった。電線が必要なのは，近隣都市との接続や遠隔地への供給時のみだ。

都市が発電所の供給能力を超える電力を消費すると，発電所は実力以上（稼働率100%を超える状態）の能力を発揮し，そのまま放置しておくと爆発する。原子力発電所の場合は同時に放射能を撒き散らしてしまうので，とくに注意が必要だ。



◀水源から離れるほど，供給効率は悪くなる



◀発電施設を持ったエネルギー焼却炉も登場

7.公安管理

まず必要になるのが警察署。地価を上昇させ，人を集める効果があるほか，暴動や災害時には緊急派遣もできる。予算の増加，刑務所や条例などの併用で効果はさらにアップするが，過剰な予算はシム人たちへの抑圧となってしまう。

消防署は火災などの災害時に絶大な効果を発揮する。災害をオフにすると必要なくなってしまうが，都市のオーラをよくする効果があるので，設置しておいて損はないだろう。



◀刑務所は警察の効率を25%アップさせる

◀保護区を考えて，ムダなく配置していこう

8.財政管理

人口が増えるにつれ，市民は税金の軽減を要求する。また，税率の変動による市民の反応は，下げたときは小さく，上げたときは大きい。よって最初は9%くらいではじめて，人口250,000人のころには5%まで下げるというのを目安にしておこう。

各市局に対する予算割当ては，100%を割らなければ基本的には問題ない。予算が余っていれば，それぞれ割り当てをもっと増やすことで，ストライキを完全に回避できる。オーラの上昇やクリーン工業の発展が見込める厚生予算だけは，優先して割り当てておくといいだろう。

赤字になっても都市が倒産することはない。さすがに負債が100,000シムオレオンを超えると市長を解雇されてしまうが，都市の成長のためには一時的に赤字になることもある。あわてずに赤字の原因を調べて，黒字転換をへの手を打とう。

9.条例制定

都市条例は大きく七つのカテゴリに分けられ，時間の経過とともに制定できる条例も増えてくる。各条例には長所と短所があり，状況に応じて使い分ける必要がある。ほとんどが出費を伴うので，それぞれのアドバイザーからくわしい説明を受け，よく理解したうえで必要なものだけを制定しよう。

新しい都市条例は，請願者が市長への話し合いを要請するのがきっかけで増えるので，ニュースティッカーをチェックしていればすぐに知ることができる。

都市条例

公益
電力・水道に関する節減事項

厚生
教育・健康に関する事項

公共
警察・消防に関する事項

環境
産業廃棄物やゴミ問題に関する事項

都市計画
商業や工業に関する事項

運輸
交通機関や輸送問題に関する事項

財政
ギャンブル合法化のみ

10.商業取引や近隣都市との取引

『シムシティ3000』で追加された重要なフィーチャーだ。

大きな収入が見込めるのが魅力的だが，それなりのリスクもある。うまく取引をこなせば，都市に大きな利益をもたらすことができ，減税のチャンスも作れる。都市計画同様，市長の腕の見せどころと言えるだろう。



◀取引は，財政に大きく影響する

近隣都市との取引は，その都市と水道管・電線・道路などの接続をしていることが前提。

こちらから取引を要求できないのが非常に残念だが，呼び寄せるポイントはある。ポンプ・発電所・ゴミ処分の能力に対する稼働率が4割以下か8割以上で，かつ以前に同内容の取引が行われていないというのが条件だ。

契約は5年ごとに見直され，とくに変更の必要がなければ自動的に継続される。が，一方的な中断や，取引を維持できないと判断されたときには，多額のペナルティーが課せられてしまう。条件変更の要求がきたときだけ，ペナルティーなしで契約の終了ができるのだ。なお，変更要求を保留のまま放置しておくと，半年後には自動的に新しい条件で更新されてしまうので注意が必要だ。

近隣都市でもゴミ問題に関しては非常に頭を悩ませるらしい。焼却場のクレーム対策がバッチリなら，ゴミ処分で生計を立てる都市というのも可能だ。

商業取引は収入以外のマイナス効果も大きいので，誘致は慎重に行いたいところだ。ゲームとしてはおもしろくなるので，対策に自信をつけたらぜひチャレンジしてほしい。

11.最後に

練習ではじめた人も，慣れたら災害をオンにしてみよう。これでさらにおもしろくなる。ベーマガ読者なら，難易度の高い市政にチャレンジだ！

最後に，災害に関するアドバイスを少しだけ。竜巻が発生したら，都市に侵入する前に警報を出す。犬猫が神経質になったら，地震に警戒しよう。また，宇宙人はランドマークを標的にするので，保険のつもりでひとつくらい建てておくと，被害が少なくてすむぞ。

では，市長諸君の健闘を祈る！



古代世界を再現!?植民都市育成SLG

シーザーⅢ

〜古代ローマ建国シミュレーション〜

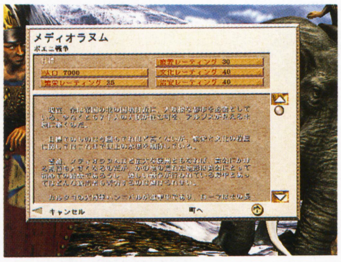


■イマジニア　■Windows95／98
■SLG　■9,800円　■発売中
★問い合わせ先：☎03-3340-8913

史上屈指の大帝国として名高い古代ローマ帝国。本作はその植民都市の姿を，町並みから住人ひとりひとりの動きにいたるまで，華麗にディスプレイに映し出す本格派の都市育成SLGだ。キミも古代の息吹を感じてみよう!?　（文／煌竜）

ローマの都市をキミの手に





◀シナリオにより，クリアの条件は大きくちがう

ジュリアス・シーザー。

日本ではむしろ「ブルータス，お前もか」という発言で有名な英雄だが，このゲームの舞台は，彼がその基礎を確立した古代ローマ帝国。キミはローマの長官のひとりとなり，帝国の発展のために新たな植民都市を建設するのだ。

システムは，マップ上にいろいろな施設や道路や住宅地域を配置していく，わりとオーソドックスなスタイル。しかし登場する人々や建築物はすべてローマ時代のもので，しかも統治する属州によって環境も生産物も大きくちがう。街の住人の意見を参考にして，ローマ人になった気分（？）で命令をくだすのが勝利への道だ。

それから忘れちゃいけないのが，キミが皇帝の部下であることだ。シナリオ・クリアの条件には皇帝の恩寵（おんちょう）という項目があり，これがあまりにも低くなると，激怒した皇帝が討伐軍を差し向けてくる。皇帝のご機嫌にも気を配りつつ，立派な都市を建設しよう。

古代都市観光案内

画面を斜めに走るのがローマ名物・水道橋。画面上部には鉄鋼石の採掘所と，それを武器に加工する工房がある。右下に見える大きな建物は，徴税を担当する元老院だ（不景気になると，ここに失業者がたむろする）。ほかにも貯蔵庫や図書館，役者村や神殿，市場に噴水など，多彩な施設が町を彩（いろど）る。



◀各産業に働き手を割り振り，街を運営していく

属州経営はタイヘン

約2,000年前の世界を再現するこのゲームでは，天災や人災（敵襲や皇帝の命令）の脅威が，そこらの都市育成SLGとは比べものにならないほどに大きい。火事に病気に建物の倒壊，皇帝の勅命に異民族の襲撃，はては天罰まで襲ってくるというすさまじさだ。災害を抑えるだけでなく，起きてもただちに対応できる町造りを心がけよう。



▶災害は対策をしていないと確実にくるが，してもときどき起こる。周囲に広がらないよう，すみやかに対処しよう



▲近隣の異民族の襲撃。きちんと撃退しておかないと，文字どおり町が全滅する



◀市民たちは，つぎからつぎへと要求を出してくる



◀ローマにおわす皇帝陛下の一方的なご要求。必需品の生産をケズってでも対応するしかない



▶カルタゴを敵に回すとこんなヤツまでくる。城壁で足を止めてバリスタ（固定大型弓）で撃退しろ

ローマ帝国……その繁栄と矛盾

初代皇帝の即位から西暦465年に滅亡するまでの500余年という期間。地理的にはヨーロッパの大半と西アジアの一部まで。ローマ帝国は世界史上でも有数の大帝国だった。しかもそのすみずみにまで張りめぐらされた街道により貿易が盛んに行われ，また，市民のあいだではギリシアの古典や哲学が一般教養となっていたほどに，文化的にも成熟していた。

とはいえ，帝国は同時に多くの矛盾も抱えていた。市民の人気を得るために，多大な出費を余儀なくされていたこと。徹底的な領土拡大主義の反動で，国境付近ではつねにイザコザが絶えなかったこと。さらにはキリスト教の誕生とともに巻き起こった宗教論争などなど。

ローマ世界の再現がウリとなる本作では，当然その両面が再現されており……。



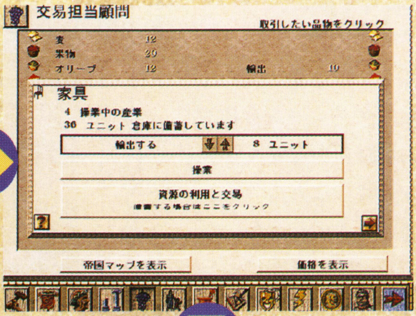
▲キリスト教にとってかわられる前の古代ローマの神々。彼らを祭ることも為政者の義務

貿易

▼周囲の都市の産物を確認し，ほしい商品や輸出できる商品があれば貿易路を開拓



▼つづいて貿易品目と量を設定。生産量が許すかぎりドンドン輸出すべきだが，自国の必要分はキチンと確保しよう。原料よりも加工品を輸出するほうがもうかることにも注目





▲商船や隊商がやってくる。輸出品は特定の倉庫にまとめて管理すると便利だ

経営する属州によっては，必要な産物を生産できなかったり，逆に特定の品を必要以上に生産できたりする。その地域ごとの有利不利を解消し，最大限に活用するのが貿易だ。たとえば人口を増やしたいのに食料生産が足りなければ，輸入で食料をまかなえばそれでOK。購入資金は，輸出できる商品を集中的に生産して売りさばくことで稼げばいい。貿易の活用しだいで，都市の発展の上限が決まるといっても過言ではないぞ。

軍事



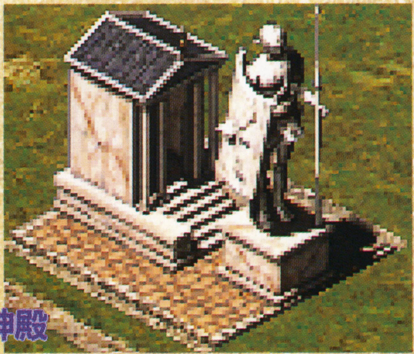
ローマ軍の主力は，ギリシア伝来の重装歩兵にローマ特有の軽装歩兵，そして機動力に優れる騎兵の3種類。兵舎と砦を建設して敵襲に備えよう。戦闘となれば陣形によって多少の有利・不利が出るが，基本的には数の勝負だ。城壁をうまく活用しつつ，町の外で食い止めよう。戦いの目的は「ローマの街を守ること」であって，敵を倒すことではないのだ。

娯楽

▼ローマ人の風呂好きは歴史的にも有名。数千人を収容できる大浴場もあったぐらいだ。ただし水源が近くにないと機能しないので，貯水場&水道橋の建設と合わせて配置しよう



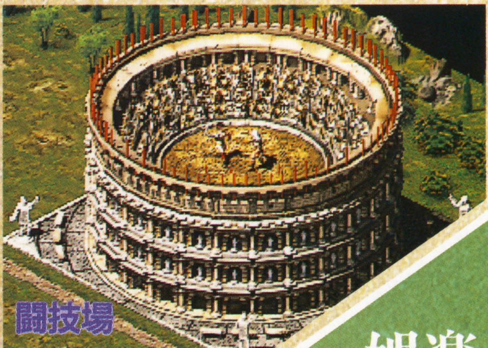
浴場



神殿

▲戦の神マーズの神殿。機嫌をそこねると，彼にそそのかされた異民族が攻めてくる

▼ローマ名物と言えばコレ。剣闘士や猛獣が戦う（野蛮な）見世物は，当時の市民を熱狂させた。いまでもイタリアには数万人の観客を収容できる大闘技場の遺跡（コロッセオ）が残っている。ゲームでは剣闘士育成小屋か猛獣飼育小屋を建築すると興業が開始される



闘技場

ローマ時代，支配者は市民に食料と娯楽を提供することが，ほとんど義務のようになっていた。そのおかげで，当時の文化レベルは1,000年後のヨーロッパと比べても高かったほど。ゲーム中の市民もすぐに娯楽&教育施設を要求してくる……が，なにしろ車どころか自転車もない当時のこと，施設の効果範囲はかなりせまい。あらかじめ計画を立てて建設し，文化の香りあふれる都市を出現させるべし。



ループもひねりも自由自在！キミもコースター設計者

ローラーコースタータイクーン

■メディアクエスト
■Windows95／98　■SLG
■9,800円　■発売中
★メーカー問い合わせ先：☎03-5805-3632

「遊園地のジェットコースターを自分で設計する」……そんなステキなアイデアを，見事に実現してしまったのがこの作品。コースター恐怖症の人も，これならハマることまちがいなし!?　（文／煌竜）

遊園地の興奮をパソコンに

遊園地の花形と言えばジェットコースター。そのジェットコースターを自由自在にデザインし，それを含めたさまざまなアトラクションを配置して遊園地を経営するのが『ローラーコースタータイクーン』だ。

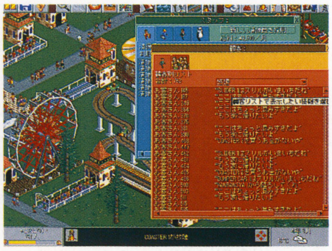
遊園地という以上，まずはアトラクションの配置とそのあいだをつなぐ通路の設定が最初の仕事になる。多くのお客さんがくるようになったら，売店，休憩用のベンチ，花壇，それから新しいアトラクションを設置して，さらに遊園地の規模を広げよう。お客さんの意見を聞いて運賃や運転スケジュールを再設定したり，通路のつながりを見直すことも必要になってくる。

……とはいえこの作品の一番の魅力は，やっぱり自在にジェットコースターを設計できるところだ。一人乗りの小型コースターからディズニーランドみたいな半屋内や地下型の大型施設まで種類もいろいろ，カラーリングや車両に凝ることだってできる。ただもうかるだけではなく，見ていて楽しい遊園地をキミの手でつくり上げよう！



▲施設を建設しスタッフを雇い，遊園地を充実させていく

▼お客様の意見に耳をかたむけ，設備を改善していくべし



コースターいろいろ

▶建設できるコースターにはそれぞれ特徴がある。カーブ半径や落差などの設計限界を考慮して，客を呼べるコースを作ろう



S字！



立体交差



▲高度差があれば他のコースターとの立体交差もOK

ループ



▶コースターといえばループ。事前の加速を忘れずに

▶無理があると斜面の途中で逆もどりなんてことに。すぐに設計し直そう！



コースター設計講座

乗降口



▲乗降口の長さでコースターの長さも決まる

コース



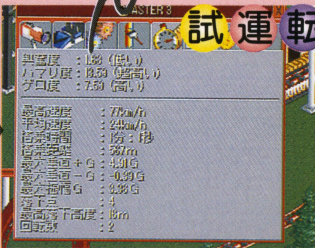
◀急降下や加速装置がなければ速度が出ず，昇りやループをクリアできない。設計は論理的に

出入口



▲あとはここまでの通路を敷設すれば完成だ

試運転



▲恐すぎてもヌルすぎても客は入らない。しっかり確認しよう

創世紀1602

二代目開拓者による汗となごみの日々

■ズー（開発元：独Sunflowers社）
■Windows95／98　■SLG
■本体：9,800円　発売中
　プラスキット：6,800円　7月中旬発売予定
　スペシャルパック：14,800円　7月中旬発売予定
★問い合わせ先：☎0268-38-1561

2月号で『創世紀』を紹介した大野に代わり，島を開拓することになった「二代目」です。このゲームの魅力とか，新情報とか，ちょっとした攻略なんかを語りましょう。　（文／中村京子）

こんなゲームでした

ゲームの舞台となるのは，1602年のヨーロッパ——人口増加による食料不足や疫病の流行により，救いの新天地を求めて人々が旅立っていった時代。プレイヤーはひとりの開拓者として新たな島を探し，さまざまな施設や住宅を建て，町を発展させていく。ものを生産するために，畑→工場といったいくつかの工程を経たり，他国との交易や，ときには戦いなどもあったりと，やれることは多い。

しかし，そうしたSLGとしてよく作りこまれている部分ももちろんなのだが，『創世紀』最大の魅力は，「町を眺めている」ことだろう。カゴを片手に，畑でせっせと作物を収穫するお姉さん。蒸気を立ちのぼらせる工場。市場にはテントがならんでは消え，往来には資材運びのリヤカーや，ときには遊んでいる人の姿も見える。ドイツ風の，上品な落ちつきを見せながらも暖かみのある建物群との相乗効果で，なんともほほえましい気分にされてしまう。BGMのグリーンスリーブスを思わず口ずさんでしまったら，アナタはもう『創世紀』のトリコだ。

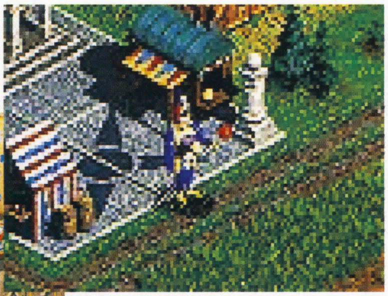
また，新しい建物やシナリオ，さらにオリジナルの島を作れるエディット機能が追加された『プラスキット』と，本体ソフトとのセット『スペシャルパック』も今月発売される。SLGをあまりプレイしない私をも魅了した本作。この機会にみなさんも「なごんで」みてはいかが？


◀おすすめはシングルプレイ。ゆっくり町を育てよう


▲火山が噴火し，町を焼いていく。家は焼けてもいいけど，市場と採掘施設だけはやめて〜

▼エディットモードで作れる海賊島や原住民の島には，通常は建てられない特殊な建物が設置できる


▼これまでにはなかった巨大島。思う存分開発が楽しめそう。ちなみに左上の海にクジラがいたりする



◀市場で芸を披露する道化師が見えるかな?ほかにも、のどかな水車小屋など、建物の種類やアニメーション・パターンはさらに豊富になった

Shots from PLUSKIT

ゲームの大まかな進めかた♥


島を選んで
◀まずは島々をめぐり，資源や作物の収穫量を確認。いい島を他国に取られないように！


開拓開始
◀倉庫を建て，船から資材を降ろしたら，生産施設と家を建てる。道路も忘れずに敷設


住民を進化させよう
◀住民の要求を満たすと，生活レベルが上がる。そしてどんどんゼイタクになっていく


町が発展！
◀住民が進化すると，作れる施設が増える。ゲーム的にも視覚的にも，一段と楽しくなる

足りないものは交易で

▶足りない物資は、他国やフリー商人との交易で補う。もちろん、自国の生産物を売ることも可

ときには戦いも……

◀自国の繁栄、または防衛のために、他国や海賊と戦うこともあるだろう。とりあえず、数で勝負だ

プラスキットで遊ぶ前に 本体の「シナリオ」を攻略してみよう！



さて，町をのんびり眺めているのがシアワセとはいえ，せっかく用意されているのだから，シナリオプレイにもチャレンジしてみよう。たしかに「拘束される」という点で，『創世紀』の醍醐味である自由度が削がれてしまうかもしれないけど，ほぼ毎回町を作りなおすことになるので，町の発展の仕組みや，効率のよい生産方法などを早く理解しやすいという利点があるのだ。また，『プラスキット』購入予定の人は，エディットモードの参考になるかもしれない。

今回掲載しているシナリオをプレイするにあたってのポイントは以下のとおり。もちろんノーマルプレイでも役に立つので，なかなか町が発展しない，住民のワガママに困っているという人もどうぞ。

①島は最初に確保

住民を入植させる本島に倉庫を建てたら，すぐ他の島も探索し，倉庫を建ててしまおう。理想は，2種類の作物収穫見込みが100％かつ鉄鉱山（＋金鉱山）を有する島×3（本島含む）。本島以外の島は基本的には生産オンリーで，本島がある程度発展するまでは放っておく。ただし最初に，倉庫のサービスエリア内に鉄鉱山を含むようにしておくこと。お金に余裕があるシナリオなら，市場を建ててもいい。もっとも，運が悪いと，他国に侵略されてしまう場合もあるが……。

②建設は計画的に

居住区・生産区をわけ，さらに後々建てる新施設のために，空き地を確保する。とくに居住区は，住民の要求する施設の効果が最大限に発揮できるよう，中央に空き地を作るのがベター。ちなみに，右の写真のように礼拝堂の効果範囲内に道路完備で家を建て，すべての住民を進化させると，移民約300人，市民約750人，商人約1,250人，貴族約2,000人となる。目安として覚えておこう。

③道具は大切に

「道具」は発展の要ともいうべき資材だが，たいていは道具工場（鉄鉱山）を作れるようになるまでに在庫が尽きてしまう。その場合，フリー商人（船）から買うことになるのだが，まだ町が発展していない時期なら，1個60～70ゴールドで買える。残り財産に注意しつつ，必要なだけ買っておこう。もちろん，必要最小限の施設で済ませるということも忘れずに。

④住人を進化させるタイミングに注意

住民は，その要求する公共施設と嗜好品が揃うと進化するが，すぐに進化させてしまうと彼らの要求についていけず，結果的に苦しくなる。よって，進化させる前に，十分な下準備をしておこう。ここで注目してほしいのが，タテに表示されている「満足度」は嗜好品に関わるもので，要求する施設の有無とは関係ないということ。つまり，在庫がつねに半分～満タンになるくらいの生産体制を完備し，住民の満足度をMAXにして税率をギリギリまで上げる。しばらくすると資金もたまるはずなので，そこでようやく施設を建てて進化させるというわけだ。ただし，「○○を×人」というシナリオの場合，それ以上は進化させないこと。なお，礼拝堂・教会・大聖堂，学校・大学といった同系統の施設は，上位のものを建てると，下位のものは不要になる。たとえば，布と市場が満たされた状態で，礼拝堂だけ欲している開拓者を教会の範囲内に入れると，移民になるというわけだ（これを利用し，開拓者から一気に貴族にすることも可能）。スペースがなかったり財政難の場合は，下位のものはとっぱらってしまおう。

⑤生産施設はこまめにチェック

在庫満杯，もしくは施設の上に「？」マークが回り，かつ働き手の姿が見えないようだったら，マメに休ませる。資金の少ない状態では，これが結構明暗をわける。工場の稼働率が悪いようなら，場所を変えるか，原料生産施設を増やしてみよう。

⑥セーブもこまめに

災害イベントはランダム性が高く，直前のデータを読み直すと発生しないことがある（とくに火事）。さすがに鉱物資源の枯渇は避けられないが。



◀本島は，他国の入植していない広い島を選ぼう



◀消費物の需要が満たされているかぎり，税率が高くても笑顔の住民。貴重な収入源だ



◀礼拝堂の効果範囲内に居住区を建設。他の公共施設は，これより効果範囲が広いので，後々，発展もさせやすい



▶生産関連施設は，効率よく稼働させるための配置を考えよう

シナリオ1 旅の終点

手近な島に倉庫を建て，そのサービスエリアに注意しながら木こり小屋と食料生産施設を設置する。木こり小屋は，ふたつあったほうが何かと便利。食料生産施設は，狩猟小屋より，釣り小屋のほうが効率がいい。設置の際は，マウスポインタを海に合わせたときに「漁場」と表示される部分が多く含まれるように。

つぎに開拓者の家を建てて，税率を調整。あとは要求物を満たしてやればいいが，建築資材が足りないと進化しないので注意。



◀税率を上げれば，このぐらいの住宅数でもクリア可能

シナリオ2 孤島

もとから用意されている島を発展させるのが早い（他の島に入植しても構わないが）。ただし，他国やフリー商人が存在しないため，生産島を作ることになる。せますぎなければどの島でもいいので，布と木材を生産できる体制を作ろう。本島には市場と礼拝堂を建てるだけだ。道具も十分用意されているので，船で両島を行き来し，生産物を運んでいれば順調に発展する。なお，クリア条件には「住民150人以上のうち100人を移民に」と書いてあるが，移民が100人になり



◀羊小屋は，このように置いても稼働率は低下しない

さえすれば，150人いなくてもクリアできる。

シナリオ3 鉱石探索

鉄鉱山のある島と，製鉄施設を作るため，120人の移民が必要。なお，表記はされていないが，バランスシートがプラスでないとクリアできないので，財政に余裕を持たせたかったら，酒，タバコ，香辛料のいずれかを100%作れる島を選ぼう。

製鉄施設を作るにはレンガが必要。よって，石切場（山肌があれば設置可）と石屋も忘れずに。また，それらを作る前後で道具が尽きると思うので，フリー商人との取引のしかたも覚えておく（倉庫をクリック後「購入」アイコンを選び，需要物と買い取り価格を設定。「売却」もほぼ同じ手順）。そして移民が120人を超えたら，鉄鉱山と製鉄所をセットで作ろう。注意したいのは，製鉄所は木も使うため，そのサービスエリア内には，鉄鉱山だけでなく木こり小屋，もしくは市場（倉庫）が必要だということだ。準備が整ったら，鉄ができあがるのを待つだけ……というのが正攻法だが，採掘場のたぐいを作らなくても，財政に余裕がある状態でフリー商人から鉄を買えば，あっさりクリアできる。



◀困ったときの最終奥義？

シナリオ4 試練

まずは鉄鉱石に加え，酒&タバコ，または香辛料が100%採れる大きな島を探し，入植。居住区は礼拝堂の効果範囲内で十分である。同時に，本島にない2種類の作物が100%収穫できる生産島も確保だ。

移民が40人を超すと，いくつか農園が作れるようになる。設置数の目安は，それぞれの部門ごとに，移民レベルなら1，市民レベルなら2といったところ。また，タバコ，さとうきびなどのように工場を必要とするものは，ひとつの工場につきふたつの農園をカバーするのが効率がいいようだ。また，忘れてはならないのが食料。食料不足で住民が不機嫌になると，何をやってもごまかせないので，穀物生産&加工施設や牛牧場も作っておこう。



◀そろそろ都市計画が必要となる

準備が整ったら，住民をいよいよ市民に。そして満足状態の市民から税金をめいっぱい徴収すれば，バランスシートはあっという間に250を超すだろう。

シナリオ5 平和な統治

状況はかなりキツいが，じつは鉄鉱石と道具を輸入するだけで，なんとかなってしまう。まずは，なけなしの土地開拓。羊小屋×2，牛小屋×2（＋それぞれの工場×1），釣り小屋×2で，食料と布は完璧。つぎは近くの小さい島を開拓し，石切場セットと木こり小屋を作って農園作りに備えよう。レンガがたまってきたら，本島にワイン醸造小屋×2，タバコ農園×2＋工場×1，製鉄所，道具工場を，石切島に香辛料農園×2～3を設置する。本島は収穫率が悪いので，マメに施設の稼働・停止を切り替えること。酒，タバコの生産はギリギリだが，この時点でバランスシートがかなりマイナスなはずなので，市民に進化させて税収を上げる。あとは，輸入した鉄鉱石から生産した道具などを使わせ，規定の人数に達するまで待つが，このシナリオもバランスシートがプラスでないとクリアできないので，税率を上げておこう。



◀限られた空き地で最大限の努力を

シナリオ6 小さな島

ある程度の広さと鉄鉱山を有し，かつ酒，タバコ，香辛料が補い合える島をふたつ獲得できれば（場合によっては，あとひとつ生産島を作る），これまでに述べてきた方法で発展させることができるだろう（嗜好品以上に食料を生産するのを忘れずに！）。しかし，このシナリオからは，小さい造船所が作れるぐらいの時期になると海賊が登場する。とにかくうっとうしいのだが，満足な軍事施設を建設できるようになる前にクリアしてしまうと思われるので，うまくやり過ごすのが無難だ。方法は，まず造船場で小型戦艦を最低1隻製造し，交易船と艦隊を組ませる。そして港に停泊しているときは，大砲以外の積み荷なしの状態で，つねに白旗を出しておく。荷物を運ぶときは近海に注意し，何もなければセーブ。航海中に出くわしたら，とりあえず白旗を出してみて，荷物を取られなかったら海賊が去ったのちに目的地へ。取られたら，セーブデータを読み直して，ちがうルートで進んでみよう。戦う場合は，自国造船所の近くで，相手が1隻なのを確認したのち攻撃。ある程度ダメージを与えたら白旗を出し，海賊を去らせてから自分の船を修理するのだ。一度ダメージを受けた海賊船は回復しないようなので，これを何回かくり返せば撃沈できる。もっとも，倒しても倒しても出てくるため，こちらの船の修理代がかさむだけであまりいいことはない（クリア時のポイントは稼げるが）。



◀海賊との取引も可能なのだが……

シナリオ7 新しい発見

大きな島が三つしかなく，確実に2種類の作物（ズバリ言うとタバコと砂糖きびなのだが）が採れる島となるとただひとつ。幸いスタート地点の近くにあるので，真っ先にゲットだ。また，貴族にするということは金の採れる島も必要なのだが，このシナリオでは開始時の資金が少ないので，いままでと同じ感覚で施設を設置していると，あっという間にピンチになってしまう。対策としては，スタート時の島の確保を控える（資源がとぼしいせいか他国があまり進化しないので，あとでも十分取りに行ける），道具をケチりすぎず，住民を適度に進化させて税収を上げる，施設をマメに休ませるなど。また，移民を例に取るとわかりやすいが，住民が数種類の生産物をほしがりはじめた場合，どれか1種類でも与えれば満足するということも覚えておこう。そして，道具が作れるようになるまでなんとか資金を保ち，ある程度の準備をしたうえで市民に進化させ，バランスシートを回復だ。

運営が軌道に乗れば，あとはこっちのもの。ただし，商人から上のランクは，生産物の消費が一層激しくなる。本島でも，面積の半分以上は生産区にするくらいの見積もりを。加えて，かなり大きな公共施設も出てくるので，それを置くためのスペースも十分取っておこう。それでは，今回はここまで！

建物ギャラリー

Gallery Annoへようこそ。ここに展示されているのは，その格調高き芸術作品の数々。簡単なガイドもつけましたので，ゆっくりとご観賞ください。

生産系

住人を養ったり，島を運営するために欠かせない施設。兵士を生み出す城なども，ここに分類した。



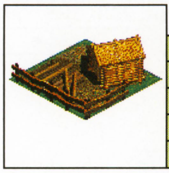
釣り小屋

登場条件	最初から設置可	生産物	食料
MAX貯蔵量	4t	建築費用	100G
運用支出	5／0G	必要スペース	1×1（海岸）
建築に必要な資材	道具3／木材5／レンガ0		
運営に必要なもの	漁場（サービスエリアの上弦いっぱいの漁場）		



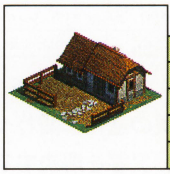
狩猟小屋

登場条件	最初から設置可	生産物	食料
MAX貯蔵量	3t	建築費用	50G
運用支出	5／0G	必要スペース	1×1（17×17）
建築に必要な資材	道具2／木材2／レンガ0		
運営に必要なもの	鹿（森の少ない狩場）		



木こり小屋

登場条件	最初から設置可	生産物	木材
MAX貯蔵量	10t	建築費用	50G
運用支出	5／0G	必要スペース	2×2（8×8）
建築に必要な資材	道具2／木材0／レンガ0		
運営に必要なもの	森林（サービスエリアいっぱいの森林）		



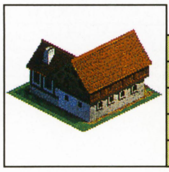
羊牧場

登場条件	最初から設置可	生産物	ウール
MAX貯蔵量	8t	建築費用	200G
運用支出	5／0G	必要スペース	2×2（8×8）
建築に必要な資材	道具2／木材4／レンガ0		
運営に必要なもの	草の生えた平地（サービスエリアいっぱいの草地）		



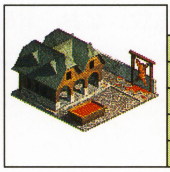
機織小屋

登場条件	最初から設置可	生産物	布
MAX貯蔵量	4t	建築費用	200G
運用支出	10／5G	必要スペース	2×2
建築に必要な資材	道具3／木材6／レンガ0		
運営に必要なもの	ウール，綿（サービスエリア内に羊牧場または綿農園×2）		



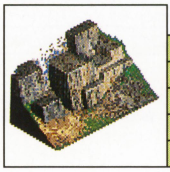
牛牧場

登場条件	30人の開拓者	生産物	牛肉
MAX貯蔵量	4t	建築費用	100G
運用支出	5／0G	必要スペース	2×2（6×6）
建築に必要な資材	道具1／木材4／レンガ0		
運営に必要なもの	草の生えた平地（サービスエリアいっぱいの草地）		



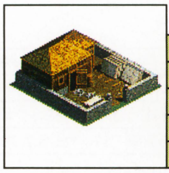
肉屋

登場条件	30人の開拓者	生産物	食料
MAX貯蔵量	4t	建築費用	150G
運用支出	5／0G	必要スペース	2×2
建築に必要な資材	道具3／木材4／レンガ10		
運営に必要なもの	牛肉（サービスエリア内に牛牧場×2）		



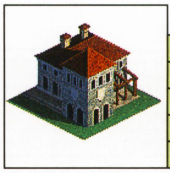
石切場

登場条件	15人の移民	生産物	石
MAX貯蔵量	——	建築費用	150G
運用支出	0G	必要スペース	1×2（山の側面）
建築に必要な資材	道具6／木材2／レンガ0		
運営に必要なもの	山		



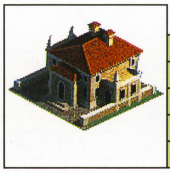
石屋

登場条件	15人の移民	生産物	レンガ
MAX貯蔵量	8t	建築費用	100G
運用支出	5／0G	必要スペース	2×2
建築に必要な資材	道具5／木材5／レンガ0		
運営に必要なもの	石（サービスエリア内に石切場×1）		



ワイン醸造所

登場条件	40人の移民	生産物	酒
MAX貯蔵量	6t	建築費用	300G
運用支出	35／15G	必要スペース	2×2（6×6）
建築に必要な資材	道具2／木材3／レンガ8		
運営に必要なもの	ブドウの木（サービスエリアいっぱいのブドウの木）		

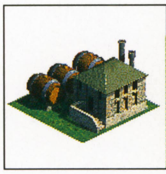


砂糖きび農園

登場条件	40人の移民	生産物	砂糖きび
MAX貯蔵量	6t	建築費用	300G
運用支出	35／15G	必要スペース	2×2（6×6）
建築に必要な資材	道具2／木材3／レンガ8		
運営に必要なもの	砂糖きび畑（サービスエリアいっぱいの砂糖きび畑）		

※「運用支出」は運営時／閉鎖時，「必要スペース」は道路1個分の1辺の長さを1としたときを基準にした大きさで，（）内はおもにサービスエリアを考えた場合のスペース，「運営に必要なもの」の（）内は高稼働率を保つために必要なものを表す（農作物は収穫量100%を前提）。

蒸留酒工場



登場条件	40人の移民	生産物	酒
MAX貯蔵量	4t	建築費用	200G
運用支出	15／7G	必要スペース	2×2(6×6)
建築に必要な資材	道具3／木材2／レンガ5		
運営に必要なもの	砂糖きび(サービスエリア内に砂糖きび農園×2)		

煙草農園



登場条件	40人の移民	生産物	煙草の葉
MAX貯蔵量	6t	建築費用	300G
運用支出	35／15G	必要スペース	2×2(6×6)
建築に必要な資材	道具2／木材3／レンガ8		
運営に必要なもの	煙草畑(サービスエリアいっぱいの煙草畑)		

煙草工場



登場条件	40人の移民	生産物	煙草
MAX貯蔵量	4t	建築費用	200G
運用支出	20／10G	必要スペース	2×2
建築に必要な資材	道具5／木材2／レンガ5		
運営に必要なもの	煙草の葉(サービスエリア内に煙草畑×2)		

香辛料農園



登場条件	40人の移民	生産物	香辛料
MAX貯蔵量	4t	建築費用	300G
運用支出	35／15G	必要スペース	2×2(6×6)
建築に必要な資材	道具2／木材3／レンガ8		
運営に必要なもの	香辛料畑(サービスエリアいっぱいの香辛料畑)		

穀物農場



登場条件	75人の移民	生産物	穀物
MAX貯蔵量	6t	建築費用	100G
運用支出	5／0G	必要スペース	2×2(4×4)
建築に必要な資材	道具2／木材5／レンガ0		
運営に必要なもの	穀物畑(サービスエリアいっぱいの穀物畑)		

製粉所



登場条件	75人の移民	生産物	小麦
MAX貯蔵量	6t	建築費用	100G
運用支出	5／0G	必要スペース	2×2
建築に必要な資材	道具3／木材6／レンガ0		
運営に必要なもの	穀物(サービスエリア内に穀物畑×2)		

パン屋



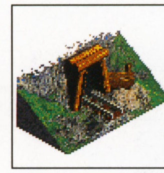
登場条件	75人の移民	生産物	食料
MAX貯蔵量	4t	建築費用	150G
運用支出	5／0G	必要スペース	2×2
建築に必要な資材	道具2／木材6／レンガ0		
運営に必要なもの	小麦(サービスエリア内に製粉所×2)		

道具工場



登場条件	100人の移民	生産物	道具
MAX貯蔵量	4t	建築費用	150G
運用支出	25／10G	必要スペース	2×2
建築に必要な資材	道具3／木材2／レンガ5		
運営に必要なもの	鉄(サービスエリア内に製鉄所×1)		

鉄鉱山



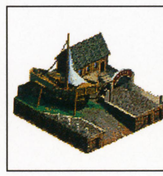
登場条件	120人の移民	生産物	鉄鉱石
MAX貯蔵量	4t	建築費用	1,000G
運用支出	60／20G	必要スペース	1×2(山の側面)
建築に必要な資材	道具10／木材20／レンガ5		
運営に必要なもの	鉄鉱脈		

製鉄所



登場条件	120人の移民	生産物	鉄
MAX貯蔵量	5t	建築費用	200G
運用支出	25／10G	必要スペース	2×2
建築に必要な資材	道具3／木材2／レンガ4		
運営に必要なもの	木材, 鉄鉱石(サービスエリア内に木こり小屋&鉄鉱山×1)		

造船所



登場条件	120人の移民	生産物	小型交易船, 小型戦艦
建築費用	1,100G	必要スペース	3×3
運用支出	100／20G+船の製造費用(運営時)		
建築に必要な資材	道具8／木材12／レンガ3		
運営に必要なもの	木材, 布		

武具師



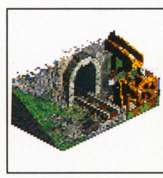
登場条件	200人の移民	生産物	剣
MAX貯蔵量	4t	建築費用	450G
運用支出	30／14G	必要スペース	2×2
建築に必要な資材	道具5／木材4／レンガ10		
運営に必要なもの	鉄(サービスエリア内に製鉄所×1)		

城



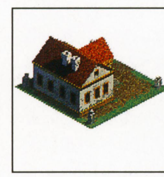
登場条件	200人の移民	生産物	各種兵士
建築費用	600G	必要スペース	2×2
運用支出	55G+各部隊の訓練費用		
建築に必要な資材	道具4／木材3／レンガ10		
運営に必要なもの	剣, 歩兵銃, 大砲		

金鉱山



登場条件	150人の市民	生産物	金
MAX貯蔵量	4t	建築費用	1,000G
運用支出	60／20G	必要スペース	1×2(山の側面)
建築に必要な資材	道具10／木材20／レンガ5		
運営に必要なもの	金鉱脈		

綿農園



登場条件	200人の市民	生産物	綿
MAX貯蔵量	9t	建築費用	200G
運用支出	35／10G	必要スペース	2×2(6×6)
建築に必要な資材	道具2／木材3／レンガ6		
運営に必要なもの	綿畑(サービスエリアいっぱいの綿畑)		

織物工場



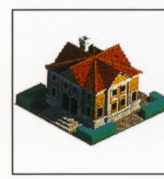
登場条件	200人の市民	生産物	布
MAX貯蔵量	4t	建築費用	200G
運用支出	20／10G	必要スペース	2×2
建築に必要な資材	道具3／木材2／レンガ7		
運営に必要なもの	綿(サービスエリア内に綿農園または羊牧場×2)		

洋服屋



登場条件	200人の市民	生産物	洋服
MAX貯蔵量	4t	建築費用	150G
運用支出	10／5G	必要スペース	2×2
建築に必要な資材	道具3／木材6／レンガ2		
運営に必要なもの	布(サービスエリア内に機織り小屋または織物工場×1)		

ココア農園



登場条件	200人の市民	生産物	ココア
MAX貯蔵量	6t	建築費用	300G
運用支出	35／15G	必要スペース	2×2(6×6)
建築に必要な資材	道具2／木材3／レンガ8		
運営に必要なもの	ココア畑(サービスエリアいっぱいのココア畑)		

金細工職人



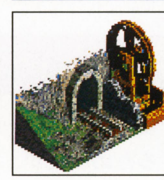
登場条件	250人の商人	生産物	宝石
MAX貯蔵量	4t	建築費用	1,500G
運用支出	45／20G	必要スペース	2×2
建築に必要な資材	道具7／木材2／レンガ10		
運営に必要なもの	金(サービスエリア内に金鉱山×1)		

大砲鋳造場



登場条件	300人の商人	生産物	大砲
MAX貯蔵量	4t	建築費用	750G
運用支出	60／25G	必要スペース	3×3
建築に必要な資材	道具6／木材5／レンガ15		
運営に必要なもの	木材, 鉄(サービスエリア内に木こり小屋&製鉄所×1)		

大きい鉄鉱山



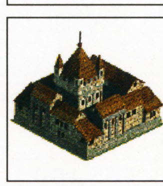
登場条件	400人の商人	生産物	鉄鉱石
MAX貯蔵量	4t	建築費用	1,800G
運用支出	60／20G	必要スペース	1×2(山の側面)
建築に必要な資材	道具15／木材30／レンガ7		
運営に必要なもの	鉄鉱脈		

歩兵銃製造所



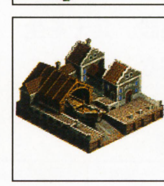
登場条件	400人の商人	生産物	歩兵銃
MAX貯蔵量	4t	建築費用	600G
運用支出	45／20G	必要スペース	3×3
建築に必要な資材	道具9／木材4／レンガ10		
運営に必要なもの	木材, 鉄(サービスエリア内に木こり小屋&製鉄所×1)		

大きな城



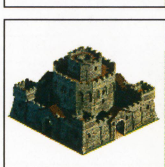
登場条件	400人の商人	生産物	各種兵士
建築費用	1,300G	必要スペース	3×3
運用支出	90G+各部隊の訓練費用		
建築に必要な資材	道具8／木材5／レンガ18		
運営に必要なもの	剣, 歩兵銃, 大砲		

造船所(大)



登場条件	500人の商人	生産物	小型交易船&軍艦, 大型交易船&軍艦
建築費用	2,800G	必要スペース	4×4(海岸)
運用支出	150／30G+船製造費用(運営時)		
建築に必要な資材	道具10／木材25／レンガ63		
運営に必要なもの	木材, 布		

要塞



登場条件	600人の貴族	生産物	各種兵士
建築費用	2,500G	必要スペース	5×5
運用支出	130G+各部隊の訓練費用		
建築に必要な資材	道具12／木材8／レンガ25		
運営に必要なもの	剣, 歩兵銃, 大砲		

生活系

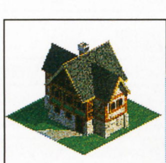
住民の進化に関わったり，災害を解決する公共施設。なお，倉庫のMAX貯蔵量は，市場の数により変化する。

開拓者の家



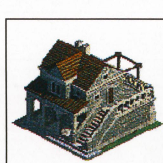
登場条件	最初から設置可能		
住人	2	必要スペース	2×2
建築に必要な資材	道具0／木材3／レンガ0		
移民への進化の条件	布, 礼拝堂, 市場		

移民の家



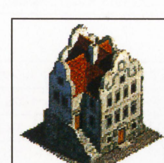
登場条件	プレイヤーが建てることはできない		
住人	6	必要スペース	2×2
建築に必要な資材	道具1／木材3／レンガ0		
市民への進化の条件	酒, タバコ, 香辛料, 居酒屋, 学校		

市民の家



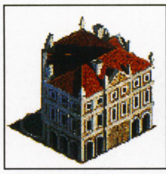
登場条件	プレイヤーが建てることはできない		
住人	15	必要スペース	2×2
建築に必要な資材	道具2／木材2／レンガ6		
商人への進化の条件	ココア, 教会, 公衆浴場		

商人の家



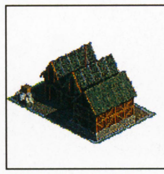
登場条件	プレイヤーが建てることはできない		
住人	25	必要スペース	2×2
建築に必要な資材	道具3／木材3／レンガ9		
貴族への進化の条件	宝石, 洋服, 大学, 劇場		

※「サービスエリアいっぱいの～」は，搬出のための最低限の道路を含むもの。また，「運営に必要なもの」に書かれている特定の施設は，倉庫や市場で代用可



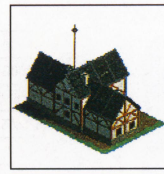
貴族の家

登場条件	プレイヤーが建てることはできない		
住人	40	必要スペース	2×2
建築に必要な資材	道具3／木材3／レンガ12		
進化の条件	——		



倉庫Ⅰ

登場条件	最初から設置可能	建築費用	100G
運用支出	15G	MAX貯蔵量	各品30t
必要スペース	2×3(海岸)		
建築に必要な資材	道具3／木材6／レンガ0		



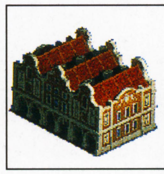
倉庫Ⅱ

登場条件	30人の移民	建築費用	180G
運用支出	15G	MAX貯蔵量	各品50t
必要スペース	2×3(海岸)		
建築に必要な資材	道具3／木材7／レンガ0		



倉庫Ⅲ

登場条件	100人の市民	建築費用	250G
運用支出	15G	MAX貯蔵量	各品75t
必要スペース	2×3(海岸)		
建築に必要な資材	道具4／木材4／レンガ6		



倉庫Ⅳ

登場条件	250人の商人	建築費用	250G
運用支出	15G	MAX貯蔵量	各品100t
必要スペース	2×3(海岸)		
建築に必要な資材	道具5／木材4／レンガ10		



市場

登場条件	最初から設置可能		
建築費用	200G	運用支出	10G
MAX貯蔵量	各品10t	必要スペース	4×2
建築に必要な資材	道具4／木材10／レンガ0		



礼拝堂

登場条件	最初から設置可		
建築費用	100G	運用支出	5G
必要スペース	2×1		
建築に必要な資材	道具2／木材5／レンガ0		



消防署

登場条件	15人の移民		
建築費用	150G	運用支出	15G
必要スペース	2×2		
建築に必要な資材	道具3／木材5／レンガ0		



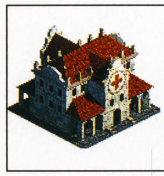
居酒屋

登場条件	50人の移民		
建築費用	250G	運用支出	15G
必要スペース	2×3		
建築に必要な資材	道具3／木材4／レンガ6		



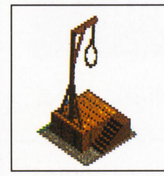
学校

登場条件	100人の移民		
建築費用	450G	運用支出	30G
必要スペース	2×2		
建築に必要な資材	道具4／木材4／レンガ9		



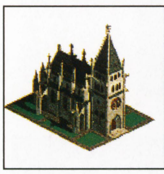
医者

登場条件	50人の市民		
建築費用	450	運用支出	30G
必要スペース	2×2		
建築に必要な資材	道具4／木材4／レンガ9		



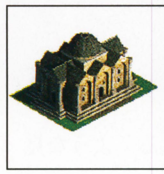
死刑台

登場条件	100人の市民		
建築費用	100G	運用支出	20G
必要スペース	1×1		
建築に必要な資材	道具1／木材2／レンガ0		



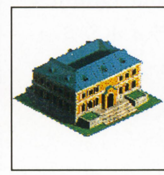
教会

登場条件	150人の市民		
建築費用	1,600	運用支出	50G
必要スペース	3×2		
建築に必要な資材	道具7／木材7／レンガ25		



公衆浴場

登場条件	210人の市民		
建築費用	1,200G	運用支出	60G
必要スペース	4×3		
建築に必要な資材	道具6／木材5／レンガ19		



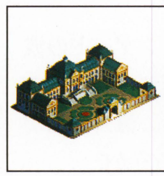
大学

登場条件	250人の商人		
建築費用	1,200G	運用支出	60G
必要スペース	3×3		
建築に必要な資材	道具6／木材5／レンガ19		



劇場

登場条件	300人の商人		
建築費用	1,200G	運用支出	80G
必要スペース	3×3		
建築に必要な資材	道具2／木材5／レンガ19		



宮殿

登場条件	1,500人の貴族		
建築費用	5,000G	運用支出	40G
必要スペース	5×7		
建築に必要な資材	道具15／木材20／レンガ50		

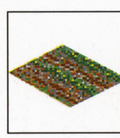


大聖堂

登場条件	2,500人の貴族		
建築費用	7,500G	運用支出	90G
必要スペース	6×4		
建築に必要な資材	道具25／木材25／レンガ70		

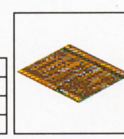
その他

地味ながら重要な役割を果たしたり，町を彩るオブジェクト群。
広場を敷設する余裕が出てきたら，もう一流の開拓者？



砂利道

登場条件	最初から設置可		
建築費用	——	運用支出	——
必要スペース	1×1		
建築に必要な材料	——		



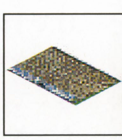
木造の橋

登場条件	最初から設置可		
建築費用	10G	運用支出	——
必要スペース	1×1		
建築に必要な材料	道具0／木材2／レンガ0		



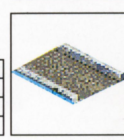
波止場

登場条件	最初から設置可		
建築費用	15	運用支出	——
必要スペース	1×1(海岸)		
建築に必要な材料	道具0／木材0／レンガ2		



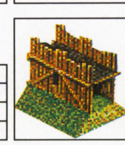
石畳

登場条件	15人の移民		
建築費用	5G	運用支出	——
必要スペース	1×1		
建築に必要な材料	道具0／木材0／レンガ1		



石橋

登場条件	15人の移民		
建築費用	15G	運用支出	——
必要スペース	1×1		
建築に必要な材料	道具0／木材0／レンガ2		



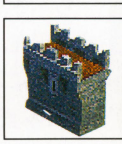
柵

登場条件	30人の移民		
建築費用	18G	運用支出	——
必要スペース	1×1(海岸にも設置可)		
建築に必要な材料	道具0／木材2／レンガ0		



木製ゲート

登場条件	30人の移民		
建築費用	12G	運用支出	——
必要スペース	1×1		
建築に必要な材料	道具0／木材2／レンガ0		



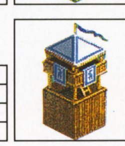
塀

登場条件	200人の移民		
建築費用	18G	運用支出	——
必要スペース	1×1(海岸にも設置可)		
建築に必要な材料	道具0／木材0／レンガ2		



ゲート

登場条件	200人の移民		
建築費用	15G	運用支出	——
必要スペース	1×1		
建築に必要な材料	道具0／木材0／レンガ3		



木製の見張り塔

登場条件	200人の移民		
建築費用	200G	運用支出	5G
必要スペース	1×1(海岸にも設置可)		
建築に必要な材料	道具2／木材7／レンガ0／大砲2		



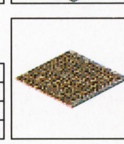
都市ゲート

登場条件	200人の移民		
建築費用	25G	運用支出	——
必要スペース	1×3		
建築に必要な材料	道具0／木材0／レンガ4		



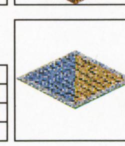
見張り塔

登場条件	200人の移民		
建築費用	300G	運用支出	5G
必要スペース	1×1(海岸にも設置可)		
建築に必要な材料	道具2／木材1／レンガ6／大砲2		



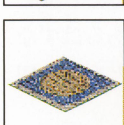
広場Ⅰ

登場条件	200人の移民		
建築費用	5G	運用支出	——
必要スペース	1×1		
建築に必要な材料	道具0／木材0／レンガ1		



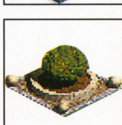
広場Ⅱ

登場条件	250人の商人		
建築費用	5G	運用支出	——
必要スペース	1×1		
建築に必要な材料	道具0／木材0／レンガ1		



広場Ⅲ

登場条件	250人の商人		
建築費用	5G	運用支出	——
必要スペース	1×1		
建築に必要な材料	道具0／木材0／レンガ1		



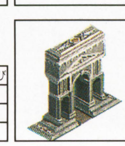
装飾樹

登場条件	250人の商人		
建築費用	5G	運用支出	——
必要スペース	1×1		
建築に必要な材料	道具0／木材0／レンガ1		



記念碑

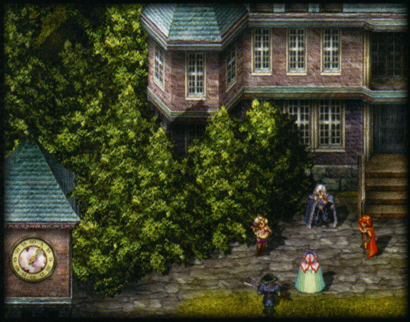
登場条件	市民以上の住民が一定人数を超すたび		
建築費用	——	運用支出	——
必要スペース	1×1		
建築に必要な材料	——		



凱旋門

登場条件	他国をひとつ占領するたび		
建築費用	——	運用支出	——
必要スペース	1×3		
建築に必要な材料	——		

西風の狂詩曲（ラプソディ）
The Rhapsody of Zephyr



永きにわたり「タイトル未定」だったファルコム・タイトルのうちの１本は，なんと「韓国No.1RPG」をプロデュースするというものだった！　この国際的視野あふれるプロジェクトを前にし，今回の記事では「海外モノ」というテーマに，ファルコムがどう挑んだかをお伝えしよう。作品についてはまた次回だ。（文／千歳秋吉）

■日本ファルコム（原作：SOFTMAX）
■Windows95／98　■RPG
■価格未定　■秋頃発売予定
★問い合わせ先：☎042-527-6501

ますます増える海外勢

日本のパソコン・ゲーム市場は，いまや海外作品が主流になりつつある。本誌でも大人気連載中の『Ultima Online』や，マイクロソフトの『フライトシミュレーター』，さらに『ディアブロ』『ポピュラス』などのシリーズの人気を見れば，このことは一目瞭然だろう。

もちろん，これまでにも我々は多くの海外製ゲームに接してきた。だがそれは，あくまで国産をプレイする一方で「あぁ，やっぱり洋モノはちがうのね」といったような，スゴイことは認めつつも，どこか「日本にきた外国人を見る」ような見方であったように思う。

だが，グローバル・スタンダードの波はいまやゲーム界にも確実に押し寄せつつある。はたしてこのまま，海外作品が「標準」になっていくのだろうか!?





◀美しさに思わず息を飲む。ちなみに，これらのグラフィックは16ｂｉｔカラーで描かれているのだそうな



▲崖に立ち，巨大ロボットのような敵に立ち向かうパーティー。このボスキャラがズームアップしてそのまま戦闘モードに入ったりするとか。おそるべし韓国パワー，ぐわっ！

海を越えても名作か

あえて理想論を言えば，世界各国を問わず，すべてのゲームがキチンと流通し，そのなかでいいモノが選ばれ，生き残っていけばいい……はずである。だが，いま述べたことは市場原理にかなっているようで，現実にはかなりむずかしい。

まず最初の問題は言語の壁であろう。まぁ，これは日本語版がサポートされればとりあえず遊べる。では，日本人が海外作品を楽しむにあたり，本当にそれだけで十分だろうか？　答えはNoである。なぜならそこには「国民性」という，大きくて，しかも実体の見えにくい壁が立ちふさがっているからだ。

現在，世界各国のパソコン・ゲームが日本に入ってきている。だが，それらは「日本語に翻訳されているのみ」であることも少なくない。「国民性」なるものを超えて世界中のプレイヤーに愛されているものもあることはは否定しない。だが，「感覚的なズレ」によって見過ごされてしまう「隠れた名作」も数多くあるはずなのだ。それを考えると，なんともやり切れない気持ちになってしまう。



『西風』は，やがて，海を越える…

韓国No.1『西風』登場！

さぁ，そこで日本ファルコムの手によりプロデュースされる海外作品第1弾『西風の狂詩曲（ラプソディ）』の登場だ。

この作品は，日本のお隣りの韓国ゲーム市場においてNo.1の座をほしいままにしたといわれる，SOFTMAX社発売のRPG。5,000本売れれば大ヒットと言われる韓国で，じつに80,000本を売ったというから，どれだけの大物かは想像がつくだろう。

そもそも韓国のゲーム市場そのものは圧倒的にパソコンが主勢であり，それもアメリカや日本の移植が大半であったという。とくに日本ファルコムは『イース』や『英雄伝説』などの主要シリーズを移植し，その盛り上がりぶりは「日本以上」ともいわれている。「ファルコムが韓国のゲーム文化育成にひと役買ってきた」といっても過言ではないのだ。

そんな同社が，今度は逆に韓国のオリジナル・ゲームのなかでも最大級のヒット作を日本に持ち込もうというのだから，これは大変な「事件」なのである。いやはや，どんな展開になることやら。

移植ではなく「新作」の域へ

「ウチがやる以上，単なる“翻訳”ではありません。ひとつの新作を創るのと同じくらいの労力をかたむけています」

電波新聞社の応接ブースにてお会いするなり，日本ファルコム・広報担当の中原氏は，力強く言い切った。

約1年の歳月をかけ，シナリオ，グラフィック，システムなどすべてを「日本人の感覚に合うように制作しなおした」という，国民性に対する強い意識。『白き魔女』のスタッフによる，シナリオや人名，地名の見直し，『ブランディッシュ4』を手がけたデザイナーによるイベントのキャラクター・グラフィックの総描き直し，さらにオリジナルにはなかった全体マップの追加etc……。その結果が「CD-ROM3枚組」という超大作となって実ろうとしている。これは従来の同社作品と比較しても最大規模であり，その意気込みを強く感じ取ることができよう。

SOFTMAX社原作のストーリーをちょっとだけ紹介

今回は作品自体にはふれなかったが，これじゃ不満な人も少なからずいることだろう。そこで，SOFTMAX社の日本語版ホームページをもとに，『西風』のストーリーを少しだけ紹介するぞ。なお，実際に日本で発売されるものとは地名や人名などの固有名詞が異なる可能性もあるので，そのへんに注意しつつ味わってほしい。

創世戦争が終わってから50年，あの当時の事件はすでに歴史のなかで忘れられていた。しかしあのときから，アンタリアには新しい混乱の嵐がはじまっていたのだ。創世戦争で自分たちの指導者を失った旧ゲイシル帝国はバラバラになり，封建時代に逆行，権力争いの混乱に落ちた。そして強力な王権を固めていたシルバーアローは，東方航路から襲ってきたテュル帝国との戦争で国力を使い果たしていた。

このような混乱した時期に，帝国の歴史の流れを変えようとする者が現れた。その名はチェサレ・ボルジア。帝国出身の騎士でありながら敵国のパンドラゴンの国教である“主神教”に入門し，旧帝国の最高の枢機卿になった彼は，帝国に帰り帝国主神教の教主として権力を手に入れた。彼の権威は絶対的なもので，自分に反対する者は異端者または魔女として破門させ，勢力をだんだん広げていった。

旧帝国の首都だったゲイシル市の領主ルーク・バンスタインも例外ではなかった。ボルジアは，ルークの一人息子のシラノ・バンスタインを，彼が悪魔に従っているという理由で捕らえ，ルークを挑発した。結果，ルークは息子を救出するためゲイシル大聖堂を襲撃するが，ボルジアはこれを簡単に制圧し，バンスタイン家の財力と地位さえも手に入れてしまった。

一方，友だちと，婚約者のメルセーデルの裏切りで，地獄のようなインペルノ監獄に閉じこめられるハメになったシラノ・バンスタインは，自分を裏切った者たちへの復讐の執念だけを燃やしていた。それから13年後。ジェピル・パルコンのインペルノ監獄襲撃事件の際にやっと脱獄することができた彼は，黒太子が使っていた魔剣アシュラがある爆風島へ向かった。

『西風』の遥かなる野望

だが，中原氏のお話によれば，ファルコムのめざすところはさらに深く，遠い。というのも，同社がこうして完成させる『西風』は，なんと韓国で逆輸入して発売される計画もあるらしいのだ。

また，それに加えて英語版を制作し，アメリカやヨーロッパに展開する企画もあるというから，そのスケールの壮大さには驚かずにいられない。

もともと韓国で生まれた『西風』が日本で生まれ変わり，生まれ故郷に，そして世界各国に旅立っていく……そう考えると，いままで我々が見ていたファルコムとはまたちがった国際的一面も垣間（かいま）見られようというもの。

韓国・日本といったアジアの枠を超え，インターナショナルに展開していく可能性を秘めた本作は，はたして文字どおり，アジアから欧米に吹き抜ける「西風」となれるのであろうか。

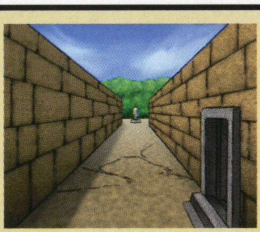
日本での発売は秋頃の予定。来月以降も本誌では引きつづき『西風』情報を掲載していく。乞うご期待！

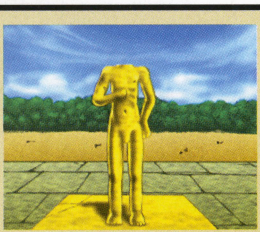


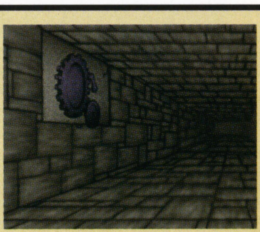
太陽の神殿

ASTEKA Ⅱ

球戯場

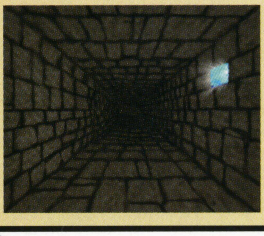

▲球戯場入口。じつはここには「隠された扉」が……


▲恐怖を与える首なし像。どこかにある首を探せ

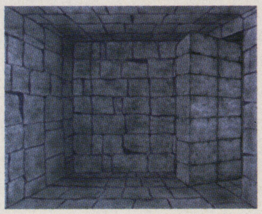

▲壁の歯車を自在に操作するには，二つの道具が必要

!? このブロックは…

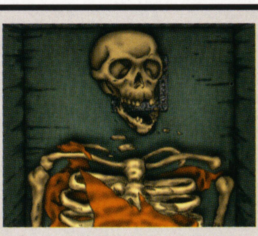
▶この青いブロックを発見するには，片目のマスクとアレを組み合わせて……



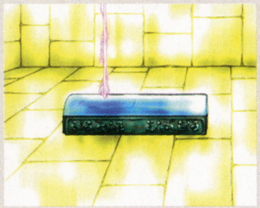
高僧の墓


▲一見，行き止まりだが，ちょっと押してみると……


▲フタにはまっているモザイクタイルは取っておこう


▲ん？　ガイコツの後ろにあるアレはなんだ？


▲この階段を降りる前に必ずセーブしておくべし

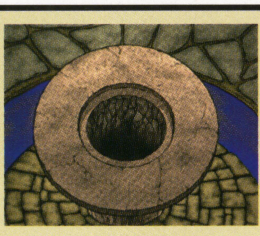

▲心洗われるような美しく明るい部屋だが……


▲彼が高僧なのだろう。両目のマスクは忘れずに

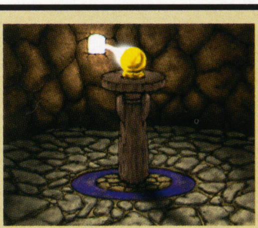
MAP



カラコル


▲カラコルの台座にはいろいろなものが乗せられるぞ


▲外を見れば千柱の間が。カラコルと関係があるのか


▲台座にアレを乗せたら，美しい音色を奏でると……

尼僧院


▲ここでやるべきことは「胸飾り」を取ることのみ

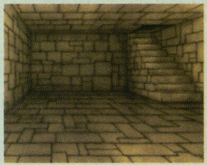
それをやったらハマる!

遺跡は「○○をしたら一巻の終わり」的な仕掛けに満ちている。ここではそんなワナの一部を紹介しよう。

南の泉


▲「金の笛」を発見！ただしここに「金の台座」を持ってきていると落としてしまうのだ

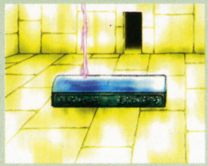
カスティーリョ


▲ここは別の場所からきたとき退避通路になる。必ず開けておこう。後悔したくなければ

球戯場


▲この「銀の鍵」を取ると入口が閉じてしまう。別の入口からくるのが正解なのだが……

高僧の墓


▲この輝くような部屋にもワナが……。天井から降り注ぐ光を反射させて出口を作るべし

いけにえの泉

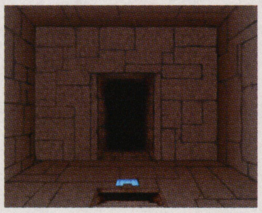

▲像が扉の両脇にある。どちらかを動かせば扉が開くが，もしまちがったほうを動かすと…

遺跡攻略ガイド

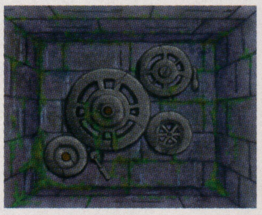
今年の夏は，探検服に身を包んで遺跡探索！　向かうはマヤ文明の面影を強く残すチチェン・イツァー。かつて古代人が神々と交流するため用いていたという太陽の鍵は，はたして本当に見つかるのか!?　ロマンを胸に抱きつつ，いざ出発……の前にまずはコレを一読すべし。遺跡で立ち往生したくなければね。　（文／千歳秋吉）

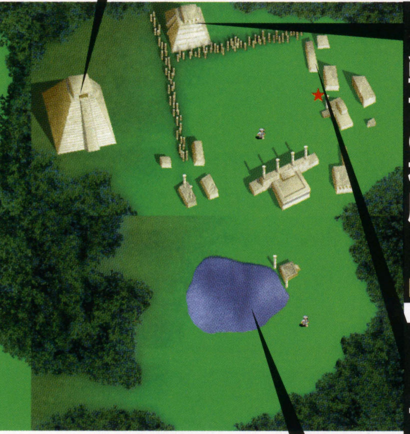
■アンバランス（原作：日本ファルコム）■Windows95／98 ■AVG ■3,980円 ■7月9日発売予定
★問い合わせ先：☎03-5283-3664

カスティーリョ


▲ここで青いブロックをはめると，地下への階段が

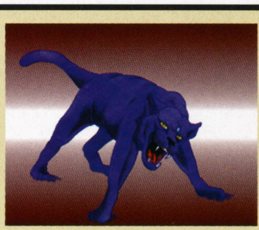

▲アイテム取り放題の部屋。全部で13種類もあるぞ


▲歯車の部屋。ここでの操作方法は別の場所でも……

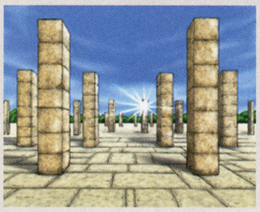

※マップ内の★は，壁がある場所を示す

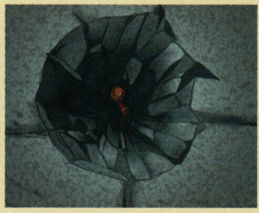
戦士の神殿

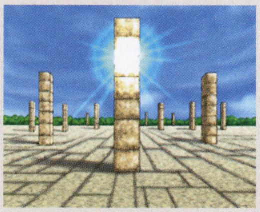

▲3体の像がならぶ神殿。まずは銀の玉を入手すべし


▲ジャガーが実体化してしまった！　子守唄を奏でよ

千柱の間

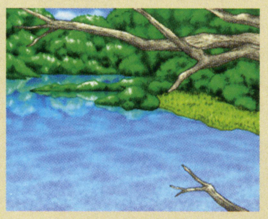

▲たくさんの柱がならぶ。おや？　あの光はなんだ？


▲壁の穴に鉄の小鍵を発見！指では取れないが……


▲この場面が見られたなら，地面を「○○」してみよう


▲するとアイテムが！　全部で3種類見つかるのだよ

南の泉


▲キラキラと輝く泉。ここでアレを洗うのだ

おや，この場所はなんだ!?

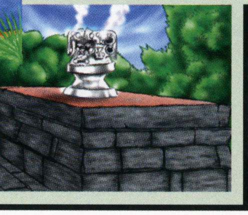
チチェン・イツァーには，下のような場所が存在する。これらの場所でやるべきことをクリアできるようなら，探検はもうすでに中盤戦だ。



いけにえの泉


◀古代人がいけにえを捧げていたという泉。ここの水底にはなにか秘密がありそうな気がするのだが……

神殿跡


▶ここで行う儀式については，写真をよく見てほしい。イイ気持ちになれたら各地の壁を見てまわるべし

チチェン・イツァー攻略チャート

①遺跡の神秘を貪欲にかき集めよ

序盤でいきなり取れるアイテムは，銀の玉，胸飾り，片目のマスク，モザイクタイルの4点だ。

モザイクタイルをカスティーリョで使えば，アイテム取り放題部屋に入れるぞ。ここでは13点もの道具が手に入るが，なにかを「壊す」ことで手に入るものもある。

②黄金の旋律を響きわたらせよ

南の泉であるモノを洗うと，そこでキミは金の笛を見つけるはずだ。コレは壊れているが，最初から持っているアレを使えば修理可能だぞ。

この笛の用途は広い。戦士の神殿で使えば獰猛（どうもう）なる獣を眠らせ，カラコルでは奇跡をも起こせるだろう。

③いけにえの泉に隠された謎を解け

まずは球戯場にて「青いブロック」と「石の歯止め」を入手すること。カスティーリョで歯車の機械を発見したら，いろいろいじってみよう。うまく操作してからいけにえの泉に行ってみると……。

④眠れる高僧の素顔を明かせ

つぎは高僧の墓の最深部に潜入し，高僧の顔から「両目のマスク」を奪うのだ。だが，墓を荒らす者に制裁を加えるべく，ここには二重のワナが仕掛けられている。はたしてキミは，地下墓地から生還できるか!?

⑤神秘の前に立ちはだかる迷宮を破れ

ある場所の首なき像をもとの姿にもどしてやると，地下迷宮への入口が姿を現すだろう。だが，そこにいきなり入っていくと後悔するぞ。退避通路を作ってから挑むように。

どうしても迷宮が抜けられないときは，ある道具を組み合わせ，即席コンパスを作って道を開くべし。

それでは，諸君らの健闘を祈る!!



エバークエスト
■ソニー・インタラクティブ ■Windows95/98
■ネットワークRPG ■$49.99 ■発売中

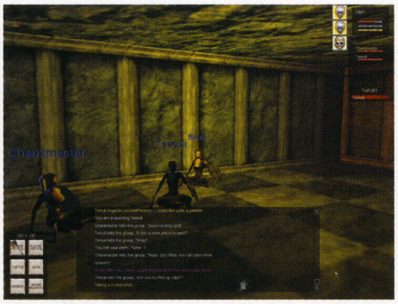
WELCOME TO "EVERQUEST" WORLD EVERMAN

二夜　骸－MUKURO－

ホームタウンFREEPORTでの修行を終えたならば，果てしない旅へと踏み出すときだ。広大な草原を越え，砂漠に設けられたダンジョンへの冒険に乗り出したマイキャラ・SILPHがそこで見たものとは……？　複数のプレイヤーによるパーティープレイこそが，迷宮で生き延びる術（すべ）である。　（文／佐久間亮介）

仲間たちとともに地底に広がるダンジョンへ



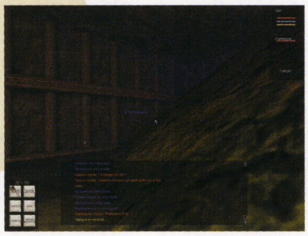


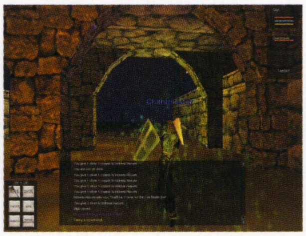
◀新たな仲間TEMULIを加え3人パーティーに。以後，このメンバーで探索はつづく

レベルも10になり，EAST COMMON LANDで経験値を得るのがむずかしくなってきたならば，他のプレイヤーとパーティーを組んで，ダンジョンなどの探索に乗り出すべき。マイキャラ・SILPHが挑んだのはBEFALLENと名付けられた迷宮。修行中に知り合ったプレイヤーたちとパーティーを組んでの初探索である。リーダーの指示に従い，地下へと潜っていく僕が目にしたのは……！

▲彼女が今回一緒にパーティーを組んだCHANT MASTER。レベル10のクレリックである

▶迷宮内の2か所に存在する落とし穴。深部へと落ちた一行に脱出の術は……





◀CHANTは魔法で脱出し，SILPHは自滅の道を選ぶ。その方法は次号にてくわしく解説する

PARTY PLAYの経験値とお金の配分

パーティープレイでは，モンスターから得た経験値は，自動的に各メンバーに配分される。ただし戦利品として入手したお金は別。/AUTOSPRITコマンドを設定しないと，得たお金がメンバーに配分されないので気をつけよう。



◀これが配分だ

[UNDEADたちの巣窟“BEFALLEN”]

WEST COMMON LANDの南側に存在するこの迷宮は，死者たちの巣窟である。ZONBIEをはじめとするアンデッド系のモンスターのみが登場し，彼らに対して強力な効果を発揮する魔法を有するクレリックに最適な場所だ。

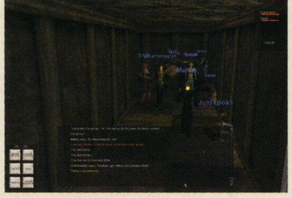




▲▶死者を操るネクロマンサーもモンスターとして登場する迷宮なのだ

死と破滅を呼ぶTRAIN

迷宮内では頻繁（ひんぱん）に他のプレイヤーたちの「TRAIN！」なる叫びを耳にする。これは入口へ向かって逃げるプレイヤーを，多数のモンスターが列をなして追走しているさまを知らせているのだ。この現象により入口付近が修羅場と化すことも……。



◀TRAINで入口付近に上がってきた敵が去るのを待つ人々



● 読者参加型対戦ゲーム企画“バーサス” ●

VERSUS

VS

Round 4

第2回「東風荘(とんぷうそう)」ベーマガ杯

■フリーソフト

■Windows95/98 & Mac

■管理人：mjman氏

■協力：ビジネス・ネットワーク・テレコム（株）

■東風荘HP：http://mj.giganet.net/

読者ブロック予選&決勝戦

TEXT & SUPERVISE
Hideto Hayashi
Mail to：rhh@alles.or.jp

今月は，前回に引きつづき「第２回『東風荘』ベーマガ杯」読者ブロック予選ならびに決勝戦の模様をお送りします。第１回と比較すると参加者は減少したものの，今回は強者ぞろいの様子……。「対戦問屋」時代から，なぜか無敗を誇っている筆者に，ついに敗北のときは訪れるのか?！

★ いよいよ決戦だっ！ ★

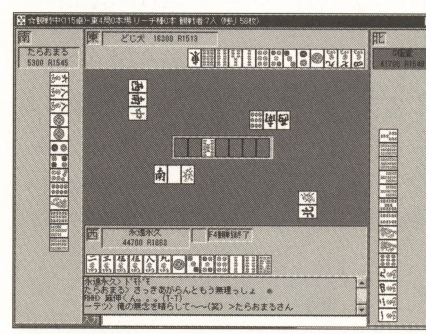
２か月連続でお送りする「第２回『東風荘』ベーマガ杯」も，いよいよ読者ブロックの予選と，決勝戦を残すのみとなりました。今回の大会も，前回同様に多数の読者から応募をいただいたんですが，日程などの都合上，参加できないかたも多く，最終的には8名による読者ブロック予選を行うこととなりました。参加できなかったかたがたには申し訳ないことをしましたが，また，ぜひつぎの機会に，よろしくお願いしますね！

ということで，まずは読者ブロックの1次予選の模様をお伝えしていきましょう。ルールは，これまでと同じで，半荘(ハンチャン)のみの一発勝負。上位２名が，２次予選進出となります。参加者の東風荘Rateを見るかぎりでは，初参加の一テツさんと永遠永久さんが頭ひとつリードしている雰囲気ですが，麻雀は時の運。２次予選に進出するのは，はたしてダレか?!

★ 読者ブロック１次予選 ★

Rateを配慮して，２ブロックに分けられた１次予選。まずはＡ卓の模様ですが，第１回の決勝戦にも進出したKNBさんが非常に好調。一方，実力者である一テツさんは，観戦していてもかわいそうなくらいの不運つづきで，実力を発揮できないまま，あえなく予選敗退となってしまいました。結局，KNBさんが，オーラスでトップのワダ星人さんを追い抜き，２大会連続の決勝進出に大手。つづく２位のワダ星人さんまでが，２次予選進出となりました。

Ｂ卓のほうは，本誌への投稿でもおなじみの極堂さんが強力な手を連発し，それを追いかける永遠永久さんと一騎打ちの展開に。そして，この被害をまともに受けてしまったのが，たらおまるさん。Ａ卓の一テツさん同様，運に見放され，南３局にどじ犬さんからハネ満を直撃されたところで，ジ・エンド。どじ犬さんは惜しくも２位に届かず，２次予選には，ぶっちぎりトップの極堂さんと永遠永久さんが進出することにあいなりました。



▲先に終了したＡ卓から参加者が観戦に駆けつけ，盛り上がったＢ卓。たらおまるさんの不運をなぐさめる一テツさんの姿が涙を誘う…

参加者一覧（敬称略）		
●KNB	（19歳）	Rate1487
●一テツ	（？歳）	Rate1726
●たらおまる	（20歳）	Rate1545
●永遠永久	（？歳）	Rate1863
●極堂	（？歳）	Rate1549
●ワダ星人	（？歳）	Rate1461
●高梨志保	（19歳）	Rate1513
●どじ犬	（20歳）	Rate1513

1次予選　A

KNB	一テツ
ワダ星人	高梨志保

1次予選　B

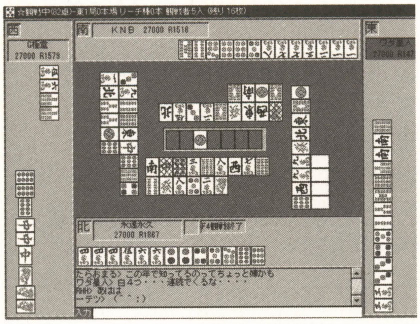
たらおまる	永遠永久
極堂	どじ犬

1次予選の結果

Top	KNB 予選通過	2nd	ワダ星人 予選通過
3rd	高梨志保	4th	一テツ
Top	極堂 予選通過	2nd	永遠永久 予選通過
3rd	どじ犬	4th	たらおまる

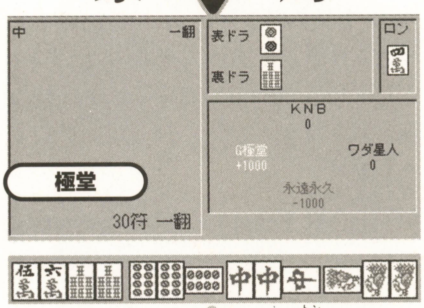
２次予選　読者ブロック

START



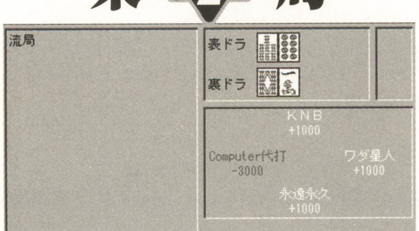
決勝進出をかけてはじまった読者ブロック2次予選。1次予選で敗退した一同も駆けつけ，にぎやかな雰囲気の対局となった。絶好調の極堂女史を，実力者の永遠永久が，どのようにかわすのかがキー・ポイントとなりそうだ。

東1局



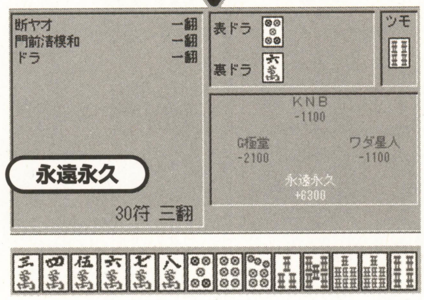
ワダ星人の起家ではじまった東1局。ドラを2枚引きこんだ永遠永久がタンヤオ狙いの速攻で有利かと思われたが，極堂が早々の食い仕掛け。立てつづけにポンを重ね，中・トイトイの気配。これに気をとられたのか，薄い待ちである七万を永遠永久が振りこみ。

東2局



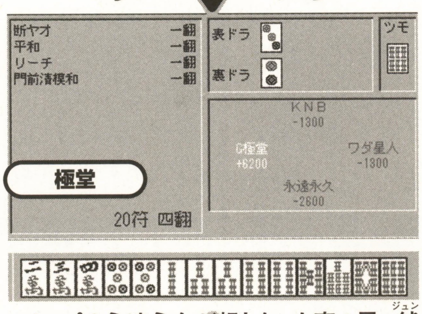
開始早々に，相手の裏をかく中のみのジャブを決め，相変わらず好調な極堂。が，ここでハプニング。回線の混雑で極堂が突然落ちてしまった。再接続されるまでコンピュータが代打ちに入るわけだが，そのまま流局して，ひとりノーテン。この罰符は痛い……。

東3局



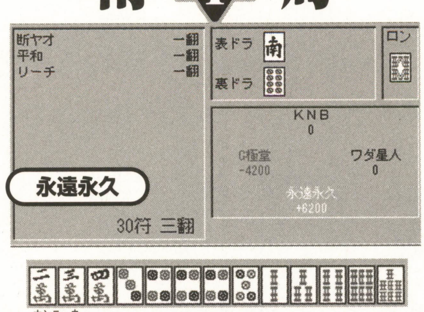
復帰した極堂に親が移った東3局。ここでなんとか少しでも取り返しておきたい極堂だったが，配牌から順調に手を進めた永遠永久がダマのまま，見事カン四索をツモ。場にあったリー棒2本をからめて得点的にも十分だ。一方親かぶりの極堂は，ますますピンチに……。

東4局



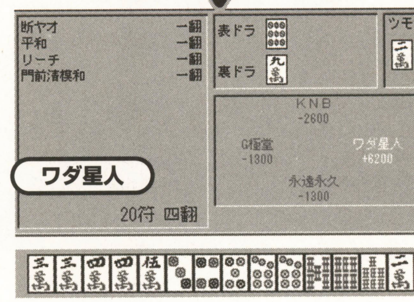
トップの永遠永久が親となった東4局。純全を狙いにいく永遠永久をしり目に，KNBとワダ星人は，親蹴りの役牌ポン。しかし，その間に着々と手を進めた極堂が，リーチ後，見事にツモ。メンタンピンの美しい上がりで，一気に2位へと踊り出る。

南1局



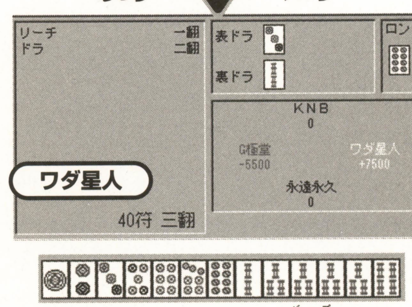
南入後，親のワダ星人が東・ドラ1を永遠永久からロンして，さらに平たくなった南1局1本場。連荘を目指すワダ星人であったが，永遠永久が先制リーチ。直後，トップ目ゆえの食い仕掛けでテンパっていた極堂が，あえなく振りこみ。ふたたび永遠永久がトップに。

南2局



ここまで沈黙を守っているKNBに親が移った南2局。KNBが發3枚を引きこんでテンパイし，好調な様子。が，それ以上に好調なワダ星人が一盃口狙いのリーチ後，見事にツモ。安めながらもメンタンピンの美しい上がりで，永遠永久と同点トップに。

南4局



南3局で，ひとりノーテンの罰符を取られ，永遠永久が2位に沈んだオーラス。点差も少なく，2位に食いこむチャンスは全員にあったのだが，トップのワダ星人が早々にリーチ。そして，その待ちを読み切れなかった極堂から，あっけなくロン。逃げ切りで勝負を決めた。

結果発表

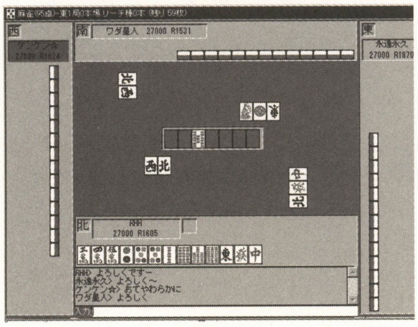
順位	名前	点数
1位	ワダ星人	+27
2位	永遠永久	+3
3位	KNB	-11
4位	G極堂	-19

ワダ星人 永遠永久　２次予選通過！

永遠永久とワダ星人のデッドヒートに終始した2次予選も，結局，このふたりが順当に決勝進出する結果となった。序盤の回線落ちでツキまで落ちてしまったのか，極堂は無念の最下位。惜しくも3位となったKNBは，残念ながら2大会連続の決勝進出は，ならなかった。

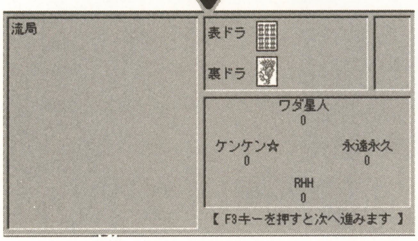
決勝戦

START



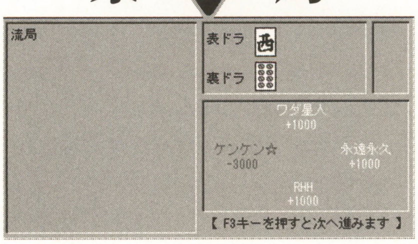
いよいよ決勝戦。読者ブロック2次予選を通過したふたりを迎え撃つのは，編集部ブロックを勝ち抜いたRHH（筆者）と，常連ブロックを勝ち抜いたケンケンの2名。ことに強豪ぞろいの常連ブロックを圧倒的な強さで粉砕したケンケンは，優勝候補の筆頭である。

東1局



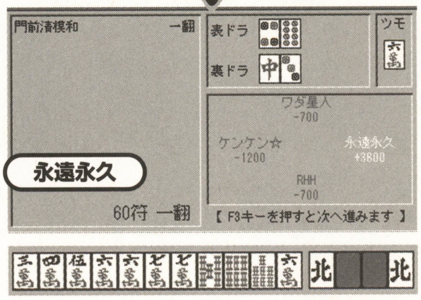
緊張した雰囲気のなかはじまった決勝戦。全員が互いに牽制し合っているのか，序盤は不気味なほど静かな立ち上がり。結局，中盤にちょっとした動きもあったが，役にからみそうなのはケンケンの發ポンだけ。4人ともテンパイのまま，緊張感をはらんだ流局に。

東2局



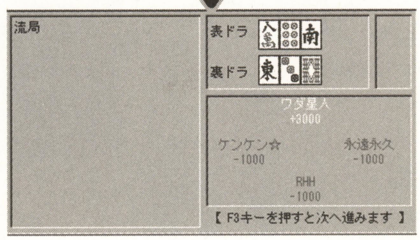
ワダ星人に親が移った東2局。またもや静けさが卓を支配していて，不気味なこと，この上ない。中盤から全員が役牌などの食い仕掛けを見せるが，どうやら，これも形テン止まり。ひとりだけノーテンとなってしまったケンケンが痛恨の罰符。

東3局



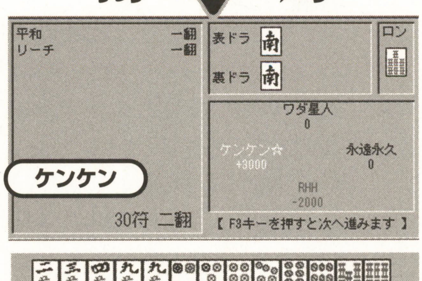
ケンケンが親となって迎えた東3局。ワダ星人が，チャンタ系の食い仕掛けを見せたため，ケンケンとRHHは警戒気味。そんななか，永遠永久が，突然ツモのみの和了。どうやらテンパイ直後に一発でツモったらしく，即リーに受けなかったことをしきりに後悔する。

東4局



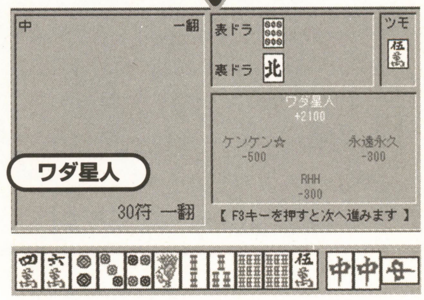
RHHが親となった東4局。これまでの静けさがウソのように，序盤からワダ星人が中・發を立てつづけにカンし，大三元・小三元の予感。なおかつ，白が1枚も切れていなかったことから全員がベタおりし，そのまま流局。このひとりテンパイが以降に影響しそうな気配。

南2局



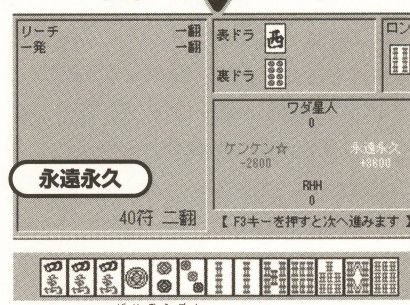
東4局の展開から，動きが出るかに見えた南1局だったが，場はふたたび静まり流局。つづく南2局も，静かな立ち上がりを見せていたのだが……5巡目にしてケンケンがリーチ。その後2巡目に，RHHがあっさり振り込む。みずから親を引っ張ってきたことで反撃開始か？

南3局

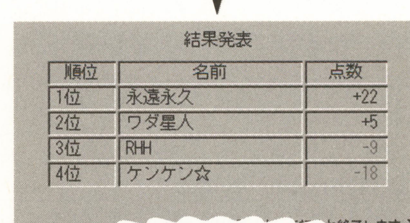


ケンケンが親となった南3局。ここでRHHに大きな転機が訪れる。4巡目に純全・一盃口をテンパイしたRHHは，ダマで受ければいいものを，強気の即リー。ツモって倍満である。が，結局，ワダ星人に中のみで蹴られたため，この暴挙に観戦者から非難の嵐が……。トホ。

南4局



RHHが罵詈雑言を浴びせられながら迎えたオーラス。トップのワダ星人が31,400点という拮抗した展開のため，西入の可能性もあったのだが，永遠永久がリーチ後一発ロン。これで，トップだったワダ星人を1,500点という僅差で逆転し，見事，優勝を決めた。



結果発表

順位	名前	点数
1位	永遠永久	+22
2位	ワダ星人	+5
3位	RHH	-9
4位	ケンケン☆	-18

永遠永久優勝!!

というわけで，第2回ベーマガ杯優勝の栄冠に輝いたのは，緊迫した展開を制した永遠永久さんでした。初敗北を喫した筆者ですが，自滅したため完敗です。永遠永久さんには，賞品としてご希望のゲームソフト1本をお送りします。ご協力いただいたみなさんに多謝！

インターネットで冒険するファンタジー世界

ブリタニアに死す

ウルティマオンライン連載企画

Ultima Onlineが人の命を救う!?

このコーナーは，今世紀最強のオンラインRPG『ウルティマオンライン』の魅力を語るページだ。さすがにプレイ中はインターネットに接続しつづける必要があるだけに，ある程度環境を選ぶが，話題性だけは，超ヒットタイトルとも肩をならべたものである。なぜ「ならべた」と過去形で語るかというと，もはやこのゲームはオンラインRPGの代表格になってしまっているからだ。

めっぽう楽しいが，それだけにこのゲームは，最近加わった『EVER QUEST』とともに，編集部の人間の睡眠時間をもケズっている。そう，これでは，健康に悪そうなゲームの代表格ではないか。

そんな『UO』が白血病に苦しむひとりの少女を救った，いや，これから救うという怪情報が編集部に入ってきた。それは，7月末に導入されるという大規模パッチで，ヒーラーのスキルが強化されるということなのか？　それとも，ジャイアント・サーペントから毒攻撃を受けたら，先に食らっていたステータス異常（白血球の異常増殖）が無効化されたというようなバグまがいの現象なのだろうか？

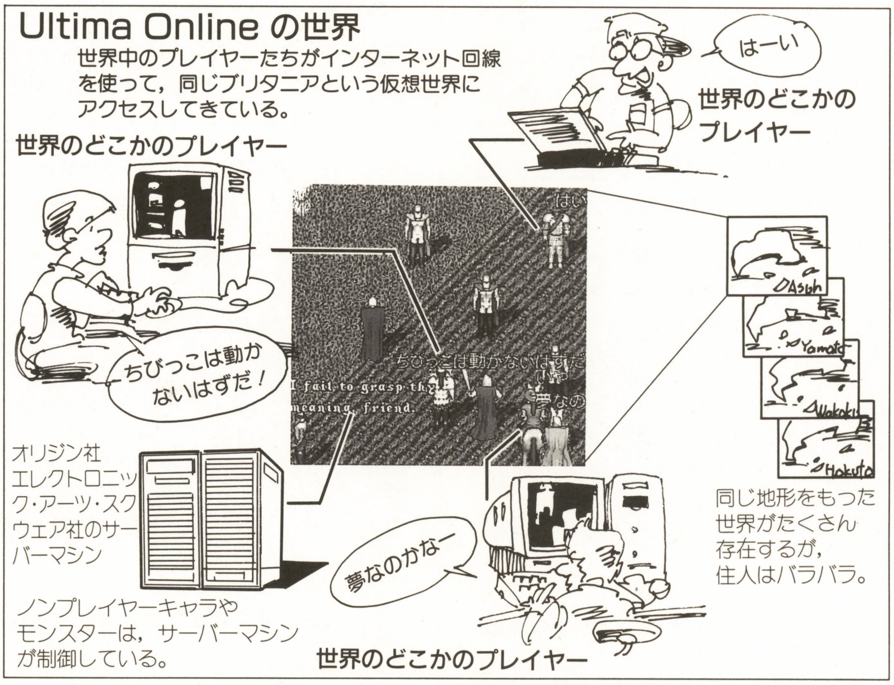
我々が極秘裏に調査を進めた結果，捜査線上に浮かび上がった人物と接触する機会を得た。彼女は，日本国内で『UO』を発売するエレクトロニック・アーツ・スクウェアなる会社組織と，雑誌社などのマスコミとの折衝を取り持つ，業界でも知られたロビイストである（それって，ただの広報の人なのでは？）。

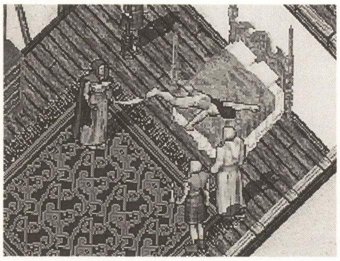
この信用のおける情報筋からムリヤリ聞き出した話では，ことの真相は，7月4日からはじまる，とある連続ドラマ内で明らかになるとのこと。このドラマでは，白血病に苦しむひとりの少女が大のUOファンという設定。主人公は医者。心を開かないその少女とのコミュニケーション・ツールとして，どうやら『UO』が使われるらしい。

「まだ撮影が終了していないので，ここまでしかお話できませんが……『UO』がどーんとテレビに映るはずです！」

パソコン・ゲームがドラマで目立っていた例は少ない。しかも，すごいことに，第1話だけで用済みというわけではないようだ。数話にわたり，主人公が少女とのコミュニケーションをはかるために，正体を明かさずに『UO』内で大奮闘。やっぱり，一緒にダンジョンにもぐってモンスターをタコにしたり，ふたりで延々とパンばかり焼いていたりするのだろうか。

日曜の夜は，テレホーダイ時間まで『UO』はガマンせよ。約束だ！




◀とりあえず、ベッドで死んでいる人の写真でも

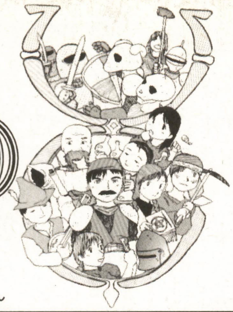
『Ultima Online』詳細

タイトル	Ultima Online The Second Age
発売元	エレクトロニック・アーツ・スクウェア（☎03-5436-6497）
対応OS	Windows95/98
価格	9,800円※『Ultima Online』からのアップグレード・サービスは送料・税込で，1,400円
CPU	MMX Pentium200MHz以上（推奨：MMX PentiumII233MHz以上）
HDD	383MB以上（推奨:589MB以上）＋スワップ
メモリ	64MB以上（推奨：128MB以上）
CD-ROM	4倍速以上（推奨：8倍速以上）
ビデオカード	DirectDraw6.0対応 HighColor(65,535色)以上 2MBビデオRAM（推奨：4MBビデオRAMかつPCIカード）
そのほか	DirectSound6.0対応サウンドカード インターネット接続環境 英語力（推奨：カタコト英会話力） 年齢18歳以上，キーボード＋マウス

※『UO』に関する最新情報は……http://www.japan.ea.com/uo/

奥様はブリテイン市民

特別寄稿日記



イラスト：徳さん

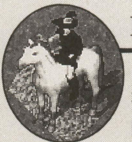
この日記は，CUCCIOLOという女性の，深夜から早朝にわたる『ウルティマオンライン』のプレイ記録である。体調が悪かろうと，両手が腱鞘炎になろうと，このゲームをやめようとはしない彼女の今回の冒険は，いつもよりもややドタバタ感のない，シリアスなものになっている。緊張感あふれるドキュメンタリー。

●おもな登場人物



CUCCIOLO（クッチョロ）

日記の記録者。生産活動はほとんどせず，新キャラでひたすらスキルを鍛えたりしている。



Kyo（キョウ）

箱入り魔術師。最近はじめて行ったクモ人間城で一気に死亡回数を稼ぐ。中村京子のキャラ。



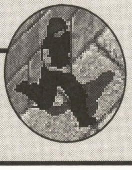
Gak（ガック）

魔法もこなすGM戦士。釣りが趣味で，船「焼き芋丸」で遠洋漁業にもよく出かけるらしい。



KIY（キィ）/**KIYO**（キヨ）

ライターの開田が使用しているキャラ。弱いくせに，PKに反撃をこころみて死ぬこと多数。



Yasu（ヤス）

とあるプレイヤーの唯一まともに育った男キャラ。魔法戦闘を主とし，あだ名はGMヒマ人。



船頭

船長の命令どおり船を操作するNPC。彼の腕前ならば，船は真横へすら移動ができる

白の回廊

今日はKIY，Gakさんと3人で沖へと釣りにでかけた。Gakさんの釣りの腕はたいしたもので，釣り上げたばかりのレアフィッシュを惜しまず私にくれた。どんな効果の魚かわからなかったので，とりあえず丸のみしてみる。なにやら魔法のような音とスパークが私を包む……が，なんの変化もない。別に筋力がついたわけでもないし，頭が良くなったわけでもない。「スタミナ回復かもしれず」とGakさん。ああ，なるほど，スタミナ満タン状態で食べちゃったから変化がなかったのか。もったいないことをしてしまった。

そうこうしているうちに，操船していたKIYが突然「なんだ，あれ!?」といって船を止めた。とくに海面には変化は見られないのだが，レーダー画面によれば，私たちの船の真下になにか大きな物が沈んでいるようなのだ。

船よりも大きな，ちょうど通路1個ぶんのような大きさがある。これはむかし聞いた海底の回廊というものではないだろうか？　とてもきれいな場所だというウワサである。「あ――――」となにやら思い出すGakさん。「たぶんWhite Mableでは？」

ホワイトマーブル，白い大理石か。美しい回廊にふさわしい名前だ。でも，どうやってその場所に入るんだろう？　KIYもGakさんも行ったことがないそうだけど，とりあえず我々はホワイトマーブルを目指すことにした。とある島に入口があるのではという情報に頼り，船でその島に向かうことになった。

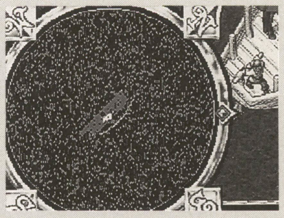
島に到着。喜び勇んで船を駆け下りる3人。ところでGakさん，イカリ，降ろしました？　「わすれた……」と船に引き返すGakさん。あぶないあぶない，上陸中に船が流されたら，帰れなくなってしまうよ。

回廊への入口と思われるアヤしい建物に到着。白い建物に入ると，ひとつの大広間があるだけだ。広間の中央にはまるで祭壇のように一段高い場所がしつらえてあり，その中央には枯れ木が積まれている。壁にはカーテンがかかっているものの，その裏にテレポータやアヤしい入口が隠されている気配はない。もしかして，この中央の壇上で，なにか合い言葉を唱えるのではないだろうか？　『T2A（ザ・セカンドエイジ）』の世界との行き来や，湖に浮かぶ神殿への往来など，合い言葉を唱えることによって移動可能な場所は，実際にいくつかある。ここもそういった場所かもしれない。結局回廊への行きかたはわからず，再び遠洋漁業に出かける3人なのであった。

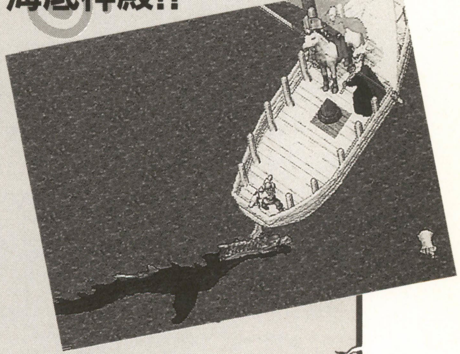
◆

インターネットやパソコン通信の世界では，先人たちが多くの冒険記を残している。そのなかで，非常に気になるものがあった。ある船長が，地下に伸びる秘密の通路への入口を発見し，その通路はさらに白い建物へ通じていたというのだ。建物の外壁には扉がなく，入る手段は，どうやらその通路だけらしいとのことだ。

記録には，その日にどこの町からどちらの方向へ航海したとか，どの島に立ち寄ったかなどは書いてあるものの，肝心の地下通路の場所は記されていなかった。よくよく読むと，船から直接通路へ降りたみたいだ。海面に直接足を降ろせるということだろうか？　だとしたら，そんなこと



海底神殿!?



▲▶シーサーペントが出てくる程度の穏やかな航海は，突如の海底建造物の出現により一変した。レーダーにだけ姿を見せている謎の影。沈没した巨大船かそれとも……

ができそうなところはあの場所にちがいない!!

さっそく，KIYO師匠とGakさんを呼び出し，Gakさんの愛船「焼き芋丸」で海に乗り出した。目的地は「このあいだ行った変な海」。正確な場所を覚えていなかったのだが，Gak船長はそんな私のアバウトな注文どおり，謎の浅瀬へと船をあやつってくれた。

この浅瀬，見るからにアヤしい。まずレーダーに映る浅瀬の形が，自然の地形というより人為的な形をしていて，海面下に人工の部屋があると言ってもおかしくない状態なのだ。しかもレーダー画面をよく見るとこの浅瀬の中央近くには小さな四角い影が映っている。いかにも「ここが出入り口でございます」っていう感じ。それとは別に浅瀬の北の端近くには，1か所，海面に黒い穴がぽっかりと口をあけている。「海面から地下の通路に落ちるのに最適」な穴なのだ。

まずは，この海面にあいた不思議な穴に挑戦だ。船の位置を合わせ，タラップを穴の隣に出して降りようとする。

Can't get there（そこには行けません）

ダメだ，降りられない。3人で入れかわり立ちかわり試したけどダメ。タラップに走り乗ってみたり，テレポートの魔法を使ってみたり，自動歩行（目的地を右ダブルクリックすると，多少の障害物は避けて自動的に歩いてくれる）をしてみたりと，いろいろ試す。すると，

Pathfinding!（自動歩行の経路，探索中!）

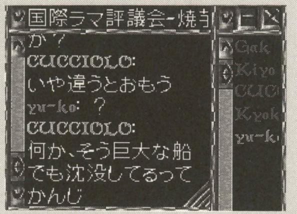
という表示が出た。やっぱりこの穴入れるのか!?

船の位置を微調整して何度も挑戦するも，あいかわらず



▲道が見えない場所は，右ダブルクリックで，自動移動

▼チャットでその場にいない人間にも状況を説明するが



穴には入れない。もしかして，と，全然離れた場所で海面への自動歩行に挑戦。

Pathfinding!（自動歩行の経路，探索中!）

うっ，なんと船のそばであれば，普通の海であろうとこの表示が出るということが発覚。表示があったからって，地上のように行けるとはかぎらないのね。

腕のよい漁師でもあるGakさんは，釣り糸を疑惑の穴に垂らしてみる。が，釣りはできないとのこと。やはりそこには「水がない」扱いになっているようだ。うーん，ますますアヤシイ。

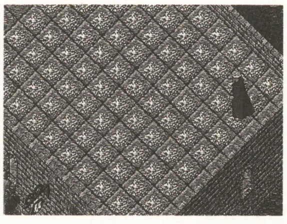
私たちが謎の通路発見の船旅に出ていることを知ったKyoたちが参加したいという。近くの無人島に上陸し，Kyoたちのいる町へムーンゲートを開いてあげる。ゲートを通ってKyoとYasuさんがやってきた。まだ無人島と町をつないで光っているムーンゲート。町から誰かがうっかり入っちゃったらどうしよう，早く消えてくれないかな。そう思っていたら，Yasuさんがムーンゲートはディスペル（アンデッド系モンスターを消滅させる呪文）で消せると教えてくれた。知らなかった。ムーンゲートってアンデッドなのか!?

ふたたび謎の浅瀬まで船でもどる。Kyoたちもここにくるのは，はじめてだ。黒い海面の穴や，レーダーに映る四角い影に降りようと，みんなで四苦八苦。でも誰ひとりとして降りられない。何か隠されているのではないかと透明化解除の魔法を海面にかけても変化なし。ちょうどチャットを訪れた読者のかたにも事情を話し，彼のギルドメンバーに，この浅瀬についての情報を持っている人がいないか尋ねてもらったり，KyoがICQで友人に，なにか情報を持っていないかと聞きまわったり，人海戦術にうってでた。けれど，誰もこの浅瀬について知らないようだった。

その時，KIYO師匠は航海誌に残された先人の行動から推理して，べつの仮説を組み立てていた。じつは謎の海面はここではなく，どこか別の場所にあるというものだ。そして，それは島の近くであり，島には白い建物が建っているにちがいないと。

チャレンジアーティスト ① アイテムをならべる

アイテムをほとんど無制限に，床に地面に置きまくれる『UO』では，それが楽しいのか，とにかくひたすらアイテムをならべたがる人が多い。たしかにゴミの数もハンパじゃないゲームだけど，変人さんの量も比例して多いゲームだよね。

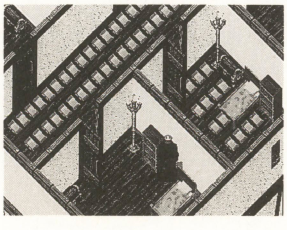


成金銀行

◀銀行の屋根の上に金貨の山，山，山。どうせひと山6gpだろうけど，ヒマな人もいるものだ

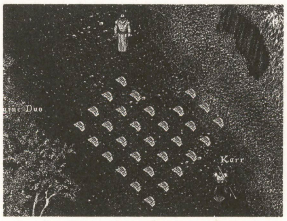
とばく屋

▶ある日宿屋で目覚めたら，バックギャモンのボードが床一面にびっしり。こわかった……



牛肉平原

▶「niku arts!」と叫びながら地面に肉を敷き詰める謎の人。なんの芸術なんだろう？



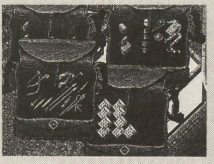
ディスプレイにこだわる

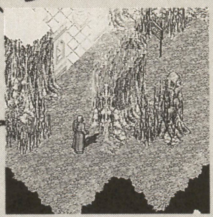
ベンダーを雇うと，商品を自分なりにディスプレイできる。文字を書いたり親切さに徹したりと個性はさまざま。

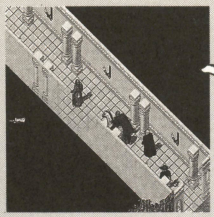


◀ごちゃごちゃで，なにがなんだかわからない例。客がひと目でウンザリして帰ってしまう

▶こちらは比較的きれいにならべたもの。目的の品がすぐ見つかるので売れゆきは好調







◀船から落ちると，ペット禁止の標識のある謎の洞窟が……

▶もどる方法があるとわかり，大理石の地下通路に全員集合

白い建物が建っている島ならひとつ知っているけど……その建物には扉がついていたよ？　扉のついていない白い建物なんて知らないんだけど。

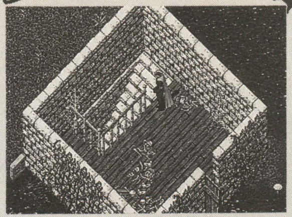
「あそこ『T2A』いぜん，はいれなかったはず」とGakさん。

え，そうなの!?　じゃこの航海記録が書かれた当時は「扉のない白い建物」だった可能性があるのか。

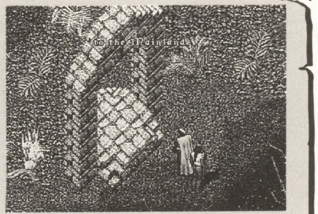
じゃあ，その島まで行ってみよう，ということになった。目的地はかなり遠いので，近くの島に上陸して船をミニチュア化(新しく導入された機能。船を港に入港しなくても，携帯可能なミニチュア船に変えられる。しかもミニチュア船は決してスリに盗まれない)，Gakさんが持っていた目的の島までのルーンを使ってゲートで移動することに。

到着。師匠の仮説によれば，この島のまわりに「謎の海面」があり，その海面は見てわかるくらい周囲と異なっているはずなのだ。ミニチュア船を再び普通の船にもどし，島をぐるりとめぐることにした。少しでも違和感のある場所があればタラップを出して降下に挑戦。そして4分の3周もしたころ，「この海面は！」と叫ぶ師匠。さっきから何か所も試してはダメだった「さざなみ」海面が，ほかよりちょっと多めにならんでいる場所が。うーん，さざなみグラフィックはさっきからたくさん挑戦したけどダメだったしなぁ。「だめ？」と師匠。ちょっとインパクト弱いなぁと言いながらタラップを出し，どうせムダだろうと思いながら踏み出した私は，つぎの瞬間，見知らぬ洞窟の中にたったひとりで放り出されていたのだった！

わーっ，わーっ，わ――っ，ど，どうしようっ！　船にもどるハシゴもテレポーターも見当たらないようっ！　とりあえずモンスターはいないけど，いつなにが出てくるかわからないようっ！　チャットであわてふためきながらも状況を伝える私。みんな，この海面が結局「当たり」だったことはわかったのに，誰ひとりとして降りてこない。船にもどれないことは黙っていたほうがよかったか？



▲意外と知られていない，デンにある秘密のゲート



▼ベスパーの墓場にも，ロストランドへの入口がある

落ち着いて周囲を見わたすと「Quarantine Area : No pets permitted beyond this point！(ここから先ペット連れ禁止)」の看板がある。あれ？　ということはロストランドへの入口なのか？　そしてすぐ近くには白い石造りの地下通路が伸びている。ああ，この島の建物から地下の通路を通って『T2A』の世界に行けたっけ。ちょうどその場所なのか。ということは島の地表に出られるから船にもどることもできそうだ。

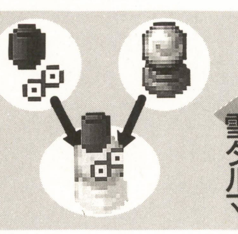
帰還には問題がないとわかったので，焼き芋丸は私のはるか頭上の海面でイカリを下ろし，みんながつぎつぎと海に飛びこんで，さらには洞窟へとやってきた。結局のところ，かつてここを訪れた船長が発見した秘密の通路と謎の建物は，いまやロストランドへの入口として人が行き交う，ごく普通の建物と通路とになってしまっていたのであった。

こういった「思いがけない秘密の入り口」は各地にあるのだそうだ。大陸にある大迷路や，バッカニアーズ・デンの森などなど。

それにしても航海記録から推測して探し当てる経緯は「むしろ，今までの宝探しよりも，宝探しらしかった」とYasuさん。たしかに謎解きっぽくて楽しかったね。しかし結局，あの「アヤシイ浅瀬」は，なんだったのだろうか？

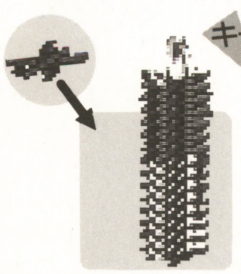
チャレンジアーティスト ② アイテムを重ねる

ひとつにまとめられないアイテムを重ねようとすると，上に積み重なっていく。それを利用し，アイテムを効果的に組み合わせることで，まったく別のオブジェに見せることが可能だ。また，服装も，骨ヨロイのコテが軍手に見えるとか，ハチマキがリボンに見えるとか，チュニックを黒く染めるとミニスカートのワンピースに見えるとか，プレイヤーの工夫しだいで，無限の個性を演出できるのが楽しい。初プレイで所持金すべてを服につぎこんでしまうプレイヤーも多いらしい。



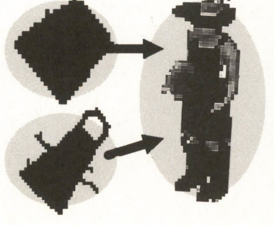
雪ダルマ

◀白く着色した水晶球に，カップ付のサイコロをかぶせたもの。服飾アイテム以外の着色は，ゲームマスターにしかできない



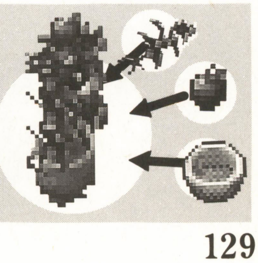
キャンプファイアー

◀たきぎ(kiding)を木からケズり出し，それを地面に積み上げる。下から順番に点火していき，途中で頂上にも点火するのがテクニック



セクシードレス

▶エプロンと，短いスカートを組み合わせたもの。クリスマス・プレゼントにもあった黒タブで着色した



鉢植え

▶じつはトマトや桃を使用。葉は，秘薬のナイトシェードや着色した綿。鉢は野菜の入っていたボウルで代用

どこまでできるの!?

イラスト
松田ばんれいさん

RPG CREATOR Pro



アール　ピー　ジー　クリエイター　プロ

■アイジーエス　■Windows95／98　■RPG作成ツール　■オープン価格　■発売中　★メーカー問い合わせ先:☎045-451-5818

闘う料理人

保多手「RPG作成ツール『RPG CREATOR Pro』を使用し，RPGをひとつ作ってしまおうという無謀計画がスタート。読者諸兄の参加を期待して用意されたテーマは，なんと伝説の牛丼を手に入れること？　バカらしくも壮大な冒険が，いま読者のみなさんの手で作られつつあります」

藪良「今回は戦闘システムにしぼって，投稿をまとめてみたぞ。主人公（いまだ名前なし）の目的は，言い伝えに残る幻の牛丼の探求だ。冒険をしながら料理の実力を身につけていくのだが，このときに覚えたノウハウが，なぜかモンスターとの戦闘に活かされていく」

保多手「たとえば最初，主人公は，ごはんを盛りつけることしか，満足にできないんですよね。それが，物語が進むと，“牛の穴”という地下組織で修行ができる。作った牛丼は，デキがいいほど高額で買い取ってくれるので，修行を兼ねたいいアルバイトになるんです」

藪良「敵は，暴れ牛や，たまねぎ畑の守護霊，うごめくキノコなどだ。みんな，倒せば牛丼の材料になるぞ」

保多手「き，キノコもですか？」

藪良「スキヤキ風の牛丼だと，シメジもほしくなるだろう？　このキノコは，タテに裂けやすいので，牛丼技であるタテ斬りを覚えておけば楽勝だ。タテ斬りは，タテ盛り（先月号を参照）をマスターしていれば，やがて使えるようになる」

保多手「技ごとに，効果やデメリットがちがうんですよね」

藪良「ああ。大盛り技は，威力が大きいが空振りが多いとか，特盛り技は，スタン（気絶）効果があるとかだな」

保多手「必殺技も考えてますか」

藪良「いろいろ寄せられているよ。たとえば，ねぎ乱舞（仮）だな。きざんだタマネギを，ブリザードのように敵にたたきつけるのだ。最初から使えるわけではなく，牛丼でいう“ねぎだく”というスキル（技能）を覚えておく必要がある。牛肉は普通に盛りながら，タマネギだけ多めに載せるサービスのことだがね」

保多手「それなら簡単そうですね。もっと強そうな技はありますか？」

藪良「あるよ，ねぎ乱舞返し（仮）だ。敵にねぎ乱舞を使ってくるヤツがいても，これで跳ね返せる。牛丼スキルとして，“ねぎ抜き”をマスターしておけば，特定のイベントをとおして，修得できるようにする予定だ」

保多手「ってことは，ねぎ抜きサービスは，ねぎだくよりも，ムズカしいものなんですか？」

藪良「うむ。牛肉とタマネギは，ナベのなかに，ぐつぐつと一緒に煮込まれている。そこから肉だけを抜き出すには，かなりの熟練を要するのだそうだ。これは，牛丼アドバイザーである新歓1005円氏の話だから本当だぞ。熟練度の低い職人は，肉と玉ねぎを一緒に盛ったあとで，つまようじで，タマネギだけをひとつずつ取り除くのだという。これは邪道だ」

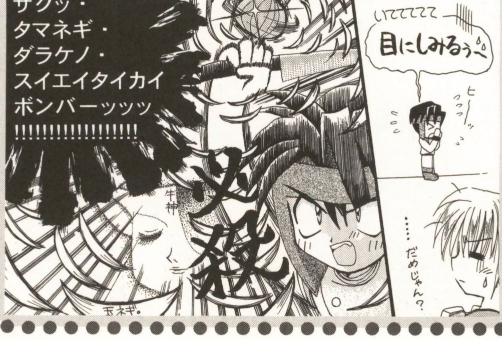
保多手「はあ，メンドクサイことをしているんですね。牛丼屋さんも大変だあ」

藪良「ところで，メーカー主催のコンテストは集まり状況がかんばしくないようだ。ってことは我々にも上位入賞のチャンスがあるわけだ」

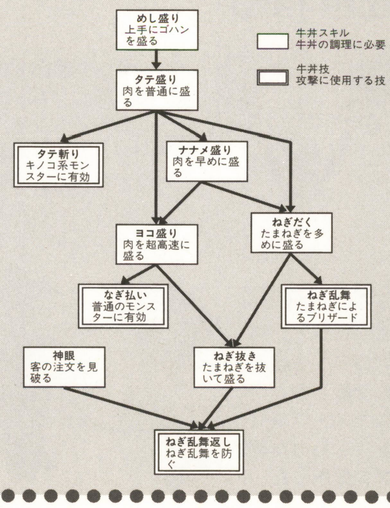
保多手「やった，100万円〜！」

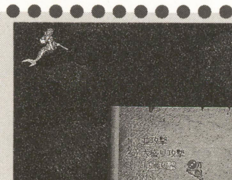
戦闘システムはこう!!

ツールに標準で用意されている戦闘システムには行動の制限が多い。そこで，戦闘はすべてイベントとしてあつかうことにした。フローチャートが面倒だ。



牛丼食えスト　スキル＆技　派生図





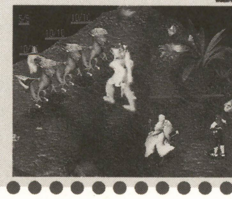
通常攻撃

◀通常攻撃は，威力も弱く，村の周辺に徘徊する野生動物などにしか通用しない

牛丼技



▶牛丼修行によって得られたスキルは，組み合わさって，強力な攻撃技になる



仲間による支援

◀仲間がいる場合は，自動的に戦闘に参加してくれる。攻撃もおまかせでOKだ

読者が考える「牛丼食えスト」システム&ストーリー

読者諸兄から寄せられた投稿をまとめて，ひとつの作品を構成をしてみた。

★

<物語>戦争が終結し，はや10年。いまだ人々は疲弊(ひへい)したまま，未来への希望も閉ざされていた。暗い時代に希望を与えようと，執政官たちは，ひとつの告知を出す。「すばらしい料理に，それ相応の褒美(ほうび)を出す」と。国民の食文化から，国の威信を回復させようとする苦肉の策である。歴史をひもといてみても，食文化の乱れた国は，かならず滅んだ。逆に，食が健全である国家は，兵士は強くなり，国庫はうるおってきたのである。これに賛同した各地の料理人たちは，ある者は善意から，ある者は宮廷調理師に採用されるため，またはギルドの名を挙げるために，各地から帝都へと集結しつつあった。幼くして戦争で両親を失った主人公も，料理人であった父の遺志をつぐ良き機会と考え，はじめて包丁を手に取った。夢は，村の伝承にある「究極の牛丼」を自分の手で再現することだ。

<システム>はじめは，ご飯を盛ることすら不器用な主人公は，野外で牛を狩り，包丁さばきの修行をする。ケガをしたときは，村の牛丼屋で食事をすれば，体力が回復。店員の女性(愛称：メイドさん)は主人公の幼なじみで，ときどき代金をまけてくれたり，貴重な情報を教えてくれる存在だ。

店ではまれに食い逃げイベントが発生するが，犯人は牛丼大王という男性。生き別れの娘を捜すために，「お百度食い逃げ」の願掛けをしていた。彼を捕まえると，貴重な情報が手に入る。この世界には牛丼の聖地があり，それぞれに老舗の牛丼屋があり，店員は牛丼スキルなる特殊能力を持っているということだ。

物語が進むと，フライドチキン連合からの刺客・ケンタが襲ってくる。彼は手強く，己の非力さを思い知った主人公は，牛丼修行の地下組織「牛の穴」の存在をつきとめ，そこで実力を蓄える。そこでは，材料を集めてきさえすれば，どんな牛丼でも作ることができる設備があったのだ。主人公は，良い牛肉を得るために，どう猛な暴れ牛と戦い，モンスターの出るたまねぎ畑を探索し，地下洞窟に眠る年代物ワインを掘り出す。物語の序盤で，こうした修行をつづけながら，「究極の牛丼」のレシピを求めて，彼はさらに危険な場所へと踏みこみつつあった。ドタバタ劇のあいだに，ケンタも強力な助っ人となり，野菜商人のJA，究極のブレンド米を研究するマイ姉などがパーティに加わっていく……。

★

牛丼屋で体力を回復するアイデアは，**横浜市・色瀬秋代**。牛丼大王が食い逃げ常習犯だが，過去は名料理人だったというあたりは，**横浜市・松田ばんれい**，**富山市・新歓1005円**。牛と旅をしながら育てていくというネタが，**滋賀県彦根市・久宝邦人**ほか数名。牛丼屋の巡礼は，**横浜市・TANJENT**。材料集めは**青森県五所川原市・D-ZAG**ほか。大勢のアイデアがぐつぐつ煮込まれているぞ。

最後に読者を代表して，ハガキを1枚紹介しよう。**福島県双葉郡・梅松徹**。

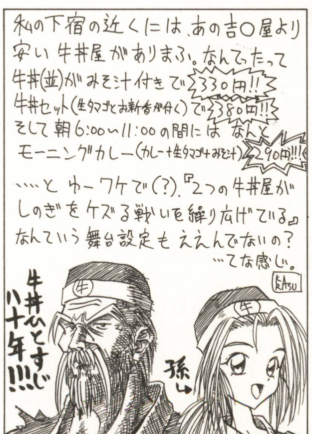
「牛丼に豚肉を使っている，フザけた店主を殺す。ちなみに店主は『Diablo』のブッチャーみたいなヤツ」

わははは。店に入ったとたん「オゥ，フレッシュミート！」「肉がきたよ，肉が！」とか言って包丁振りまわしてくるんだろうね。強そうなわりにセコイ。

「ってゆーか，この企画の参加資格って，闘技場にいた人じゃないとダメなの？」

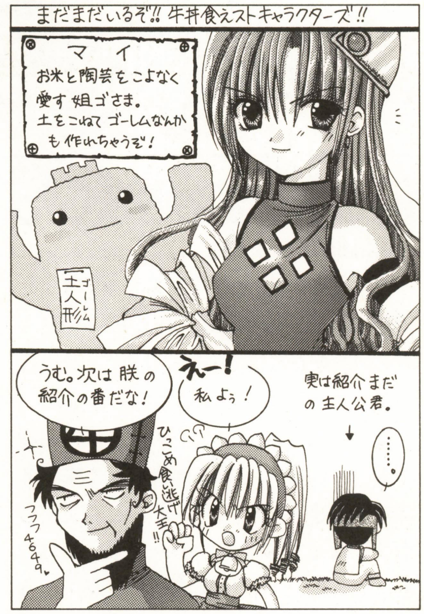
そんなことないって。来月もヨロシク。

東京都新宿区 KARASU



今月のお気に入り！

▼究極のブレンド米を求めて，家を飛び出した陶芸家の娘。姉御肌で頼りになるが，芸術家らしい繊細な一面も持っている……？



投稿募集と読プレのお知らせ〜

アイジーエスから発売中の『RPG CREATOR Pro』を2本，読者プレゼントコーナー (143ページ) で提供だ。ほしい人は応募してね。アンケートも頼んだぞ。

そのほか，ゲームそのものの企画，コーナーへの意見，技術的な質問なども募集中。おいしい牛丼屋の紹介も届いていたりと，妙な盛り上がりを見せているこのコーナー，アンケートしだいでは，長期連載も夢ではないぞ。え，ゲームが完成するまで，連載を終われないって？　うーん，それは困ったもんだ。

投稿の宛先

〒141-8715　品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「RCP・牛丼食えスト」係
ウェブサイトURL
http://210.160.211.96/rpg/



キワめればアツくなれる

強童5

ゴワッパーファイブ



磨かれた技を披露し，忘れられた名作を発掘し，アツい勇者たちの伝説を語る読者参加コーナーが大幅リニューアル！（もとの2ページにもどっただけ）みんなの投稿を待っているぞ。できればパソコンゲームがいいなぁ。（新担当／保多手力也）

担当者が変わりました

みんなゲームやってますかぁ? 藪良先輩が最近とみに忙しくなってきたので，ボク，保多手力也（ほたでりきや）が，このコーナーを乗っ取ることにしました。

まずは，代表的なハイスコアは，記録が更新されなくても毎月掲載します。スコアがたまってくると，どんどん文字も小さくなっていくシステムです。おおっと，今月は『マインスイーパ』が，とうとう1秒を記録してますよ。13才のみそらで，視力がかなり下がったそうですが，まだまだ仮性近視だ，いまなら治る！すっかりスコアが煮詰まってしまったので，新規課題ソフトを設定します。Windowsに標準でついてくるゲームや，500円で買える格安ソフトをメインに，今後は挑戦してくださいね。

『桃源紀行』トーナメントは，引きつづきエントリー受付中。参加人数がまだ少ないのれす。

番外編。Nintendo64『ゼルダの伝説～時のオカリナ』（発売元：任天堂）の「つりぼり」で，75cmの魚を釣った砂の山さん（神奈川県横須賀市）。沈むルアーを使い，今度は「ハイラルどじょう」をゲットしましょう！

マインスイーパ

■マイクロソフト■Windows3.1／95／98

初級のスコアはほとんど限界にきたので，来月は禁断の裏技をついに公開する。

初級1位	1秒	Ryuzyu	（長崎県西彼杵郡）	ロジテック　ホイール付マウス アイロン台
2位	2秒	FOX	（山形県河北町）	NEC標準付属マウス　ベーマガ読者プレゼントで当たった『SPYCRAFT』のマウスパッド
中級1位	14秒	Ryuzyu	（長崎県西彼杵郡）	ロジテック　ホイール付マウス アイロン台
2位	17秒	FOX	（山形県河北町）	NEC標準付属マウス　ベーマガ読者プレゼントで当たった『SPYCRAFT』のマウスパッド
上級1位	60秒	FOX	（山形県河北町）	NEC標準付属マウス　ベーマガ読者プレゼントで当たった『SPYCRAFT』のマウスパッド
2位	123秒	矢島稔大	（愛知県知多市）	マイクロソフトインテリマウス 100円で購入したマウスパッド

ソリティア

■マイクロソフト■Windows3.1／95／98

Windows標準添付のトランプゲームも集計開始。『フリーセル』も歓迎中。

1位　7,530点（101秒）加藤義啓（東京都佐倉市）　NEC製マウス（中国製：製造番号LZA52502194）　So-netマウスパッド

HOVER

■マイクロソフト■Windows95

CDに入っている旗取りホバーアクション。あいかわらず根性の入ったスコア。

迷路の種類：順次　操縦レベル：上級3,179,275点（レベル16→64）
D-ZAG（青森県五所川原市）

グローカルヘキサイト

■NECインターチャネル　■Windows95

コンピュータ相手に，どれだけの大差をつけて勝利できるかを競っている。

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total
D-ZAG（青森県五所川原市）	165	140	190	150	175	145	150	170	90	90	1465
Computer	-15	85	125	95	90	60	85	130	150	25	830
得失点差	+180	+55	+65	+55	+85	+85	+65	+40	-60	+65	+635

1位　01：28：53　ヅラChu（和歌山県橋本市）
2位　01：29：55　片平鍾瀛（編集部）

バケツリレーチャンプ（ディスクステーション）

■コンパイル　■Windows95／98

コンパイルのタイムアタックに応募しそこねた勇者を救う！

SHOCK PRICE 500

■SME・インターメディア
■Windows95／Macintosh

チュウチュウたたき

屋根裏部屋	85点	みるぷ～（編集部）
庭	74点	みるぷ～（編集部）
工事現場	225点	みるぷ～（編集部）
射的	121点	みるぷ～（編集部）
ゲームセンター	98点	みるぷ～（編集部）

各面の得点を別々に競う。アイテム重視でいると得点は下がる傾向にある。

ヨット

カンと運がものをいうゲーム。合計得点を競う。

プレイヤー	藪良小路	
⚀	4	10
⚁	8	10
⚂	12	10
⚃	20	30
⚄	20	10
⚅	12	
オール（50）	50	
ロング（30）	30	
ショート（15）	15	
フォー	26	
フルハウス	11	
カウント	17	
合　計	295	

1位　295点
やぶらー（編集部）

みるぷ～の288点を抜いた藪良は，まだまだ昔の勢いにはほど遠いという。

麻雀

CPU3人を相手にして，得点のみを競う。配給原点は25,000点。

1位　176,000点（20連荘（レンチャン））
D-ZAG（青森県五所川原市）

ドレミおとし

レベル1での最終得点を競う

1位　1,440点 みるぷ～（編集部）

バトル・オブ・ハイドライド　レベル1でドラゴンに会う

T&EソフトからWindows95/98用に復活した『ハイドライド』。解くだけなら時間もかからないこのゲームに，ひとつの執念を燃やす男がいた。ニセ勇者・千歳秋吉である。彼は成長なしでどこまでゲームを進められるかに挑んだ。

★

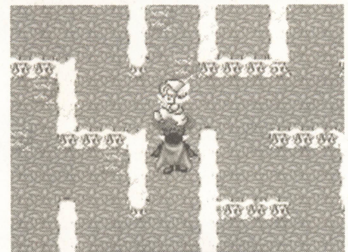
＜手記＞まず，私は十字架を取り，教会にいるヴァンパイヤを倒した。もちろん普通に戦っても勝てるワケがないから，ひたすら背後から攻撃しつづける「卑怯斬り」での挑戦だ。敵がフリ向けば死ぬ。セーブ&ロードをひたすらくり返すしかない。勝つと，「永遠のランプ」が手に入る。つぎはウィスプの迷宮だ。ただでさえ壁を超えてくる強敵だというのに，こちらはレベル1。ふれるだけでも死んでしまうのだ。ここでは勇者の剣を入手できた。これで中堅クラスの敵が相手でも，背後からなら，なんとか倒せるようになった。同様の根気を発揮し，私は「正義の盾」「魔法のツボ」などのアイテム群をつぎつぎと獲得していったのだ。問題なのが，妖精の救出だった。3人目の妖精は，水路に飛びこみ，ウィザードの島に行かねば助けられない。レベル1の体力では，そこにたどり着くまでにおぼれ死んでしまう。どうしたらいいのか？

じつは，水に飛びこんだ時点で「ウイザード出現」のフラグが立っていることに気づいた私は，水路に入って，すぐに上方の砂漠側の出口から陸に上がった。島の対岸でも，ウィザードが出現する。例によってセーブ&ロードをくり返しながら確実に相手の魔力を吸収し，いつもの「卑怯斬り」でとどめを刺す。妖精の救出は成功した。

そんなこんなで，レベル1でついにバラリス城前へやってきた。ドラゴンに挑むも，かのモンスターには，1ドットもダメージを与えられないではないか。まぁいい，ロードして人生をやり直せばいいのさ。……はうっ！　何度死んでもドラゴンの前で復活してしまう！　私は悟った。戦士としての肉体の鍛錬もせず，ただひたすらに卑怯をキワめた勇者の末路がどのようなものであるのかを。怒り狂う龍を前にして途方に暮れつつも，いまは「これもまたひとつの人生」と他人ごとさながらに達観するのであった。

★

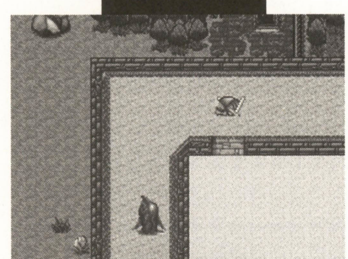
のちに彼はレベル2クリアに方針を転換して，ゲームを最初からやり直した。経験値を稼いでからドラゴンに再挑戦をしたわけだが，倒して手に入った経験値で自動的にレベル3になってしまい，はやくも2度目の挫折を味わったという。



◀とにかく何度も（それこそ100回くらい）死んでロードしなおすかもしれない



◀木にアタックして妖精を救出する前にも，忘れずにセーブをしておこう



◀水路にはイールが出現する場所がある。うまく避けて陸までたどりつこう



◀レベル2にしておけば，1ドットずつだけドラゴンにダメージを与えられるぞ

みるぷーの　とことんなぞぷよで　ボクと握手!!

ドリームキャストで発売中の『とことんぷよぷよ～ん』（発売元：コンパイル）でハイスコアをめざす企画が新登場だ。モードは「とことんなぞぷよ」で，各コースのクリアタイムを競うというもの。審査員は，闘技場で活躍中の，みるきぃぷりん☆である。

「とこぷー」連載終了もサビしい『ぷよぷよ～ん』だが，お楽しみはこれからだ。みんなのハマりきったイカれたスコアを期待して待っているよ！　詳細は以下を見れ！

＜設定＞
おぷしょん：中辛　難易度：2
＜応募方法＞
VHSビデオで投稿。「おぷしょん」画面で難易度を確認しているシーンを録画。そのあとで，プレイ内容を録画したものを編集部に送付のこと。テープは返却なし。
＜現在の参考記録＞
激甘コース　　24秒　みるぷ～（編集部）
中辛コース　1分33秒　みるぷ～（編集部）
＜応募先＞
「強童5　とこなぞ係」まで

挑戦者求む！

企画満載，挑戦者カモンカモンのコーナーです。締め切りや，スペースの都合で紹介できなかった投稿もいっぱいありました。話せば長いけど，バカバカしいゲームの遊びかたや，禁断の裏技，いまさらどうしたっていうレトロ・ゲームの超すごいハイスコアなど，そりゃすごいんだから。

＜投稿の宛先＞
〒141-8715　品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン
「強童5」係
＜申し訳程度のウェブサイト＞
http://210.160.211.96/g5/

ゲーム考現学

Written by
山田　整
&
“永久機関”



by 野沢プロト

第59回

“原作を超えたソフトたち”

【　すっかり申しおくれましたが，ゲーム考現学は（2回前から）隔月連載となります。内容は2か月分を濃縮してお届けしていくつもりなので，引き続きご支援をお願いします。

次回の予定は『勝者（?）復活戦』。これまで取り上げてきたソフトを再度取り上げ，各回のテーマとは別の立場から論評していく。イラスト，文章投稿ともに募集中。】

「運命」を超えて

「作られたものが，創り出したものを超えることがある」

どこで聞いた言葉だったかは忘れたが，「原作もの」というジャンルにおいて，これほどあてはまる言葉はない。

「原作もの」はそうではない作品とくらべられ，しばしば差別される一方で，原作それ自身とも比較される運命にある。大半はそのまま「やっぱり原作もの」と言われて終わりになるが，しかしまれにではあるが，原作以上に人々の心を引き付ける作品も存在する。

これまでにも何度か取り上げた『女神転生』シリーズ（アトラス）……悪魔合体のシステムと宗教的世界観が，原作を離れて一人歩きをはじめた作品群がその極端な例だが，今回取り上げた4本のソフトもすべてなんらかの形で「原作以上」の部分をそなえた作品だ。

いつもは各ソフトに副題をつけて紹介するが，あえて今回はつけないことにした。それぞれのソフトがどういう点で「原作を超えた」のかは，みんなで感じ取ってほしい。

タイピング奥義　北斗の拳 激打

■SSIトリスター　■教育
■Windows95　■4,800円

6月号の「強童5」でも紹介されたソフトだが，あえて再度取り上げる。

『北斗の拳』は言うまでもない有名拳法マンガで，その主人公・ケンシロウの使う北斗神拳は「“あーたたた”という怪鳥音を発しつつ敵の体のツボを突くと，相手が“あべし”とか“たわば”とか奇妙な擬音を発しつつ爆裂する」というすごいもの。この「正しいツボを高速で突く」というのを「正しいキーを高速で押す」タイピング練習ソフトにした時点で，このゲーム（いや正確には教育ソフトなのだが）の勝利はすでに決まった。しかも自分がキーを叩くと，それにあわせてテレビ版ケンシロウの声が。

「あーたたたたたたたたたた」

……感情移入の度合はかなりなもので，もちろん人に見せて笑わせるのにも最適なソフトだ。なお，これまで我流のタイピングをしてきた人間には，このソフト，ちょっと敷居が高いかもしれない。正則ローマ字入力が基本になっているのだ。つまり「ちょ」という文字列を入力するには「cho」ではだめで，「tyo」でないといけない。しかもケンシロウの胸に七つの傷を刻んだ宿敵，南斗聖拳のシンは，この弱点をシビアに突いてくる。

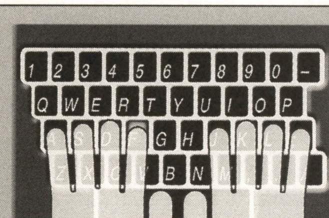
シン「きさまに俺の拳を見切ることはできん。受けよ“いっせきにちょう”」
ケン「げふっ」
シン「とどめだ“しょるいしんさ”」
ケン「ぐわぁぁぁぁー」

王道の大切さを教えてくれる，意外と原作に忠実なソフト。アミバの弱かった理由がよくわかる1本だ。　（桂令夫）

原作以上の味



▲弱肉強食の掟の支配する世界。さあ，叩け秘孔のキーを！　「メルヘン」



◀世紀末の荒野に旅立つ前の修行

今月のイラスト



by 加藤義啓

◀考えてみれば日本の昔話をモチーフにした作品は，ほとんど桃太郎がネタですね。元が単純な話ですから，あとは作り手のアレンジしだいというところでしょうか。しかし一寸法師や舌切雀をゲーム化するのはむずかしそう……



by 野沢プロト

▶ゲームの内容はさておき，隠れマシンのジオングが操縦できるというサービス精神がうれしい作品です。ぜいたくを言えば，小説版『逆シャア』のシャアの乗機・ナイチンゲール（バーニアのオバケみたいな半MS半MA）も出してほしかった

銃夢 ～火星の記憶

■バンプレスト ■アクション
■プレイステーション ■6,800円

&

機動戦艦ナデシコ The blank of 3years

■セガ・エンタープライゼス ■AVG
■セガサターン ■6,800円

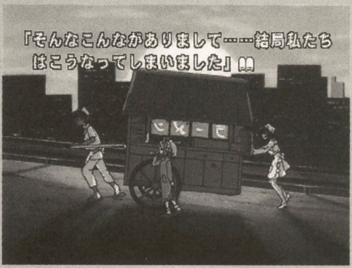
物語には「やりたかったができなかったこと」がしばしばでる。それは作者や読者にとって心残りだ。だから，作品に愛情のあるクリエイターは機会があれば「空白」を埋めたがる。そのための手法として最近登場したのが，「メディアミックス」である。

『銃夢』は退廃したサイバーパンク世界を舞台に，記憶を失ったサイボーグ少女・ガリィの戦いと出会いと成長を描く傑作SFマンガだ。ゲームは格闘アクションRPGという形で再現されており，これも楽しめるが，さらに原作で語られなかった数々の謎が追加エピソードの「宇宙編」で明かされていく。

サターン版『機動戦艦ナデシコ』(2作目)はテレビアニメが原作だ。もとは重苦しい状況を，それを吹き飛ばす明るさを持ったキャラクターたちがアットホームに乗り越えていくというライトなSFだったが，その3年後を舞台にした映画版はあえて雰囲気を重くし，それゆえに傑作になったがストーリーは悲劇的だった。ゲーム版では原作スタッフの協力のもとに，その間の空白期間が描かれている。選択肢とそれにより決定されたゲーム中，主人公（アニメの主人公とは別視点）の性格によって物語が分岐するサウンドノベルだが，その中の1本が映画版につながる歴史である。内容は「アニメ版主人公がヒロインと一緒にラーメン屋台を営む」というもの。それは彼が常に望んでおり，そしてうばわれた夢。だからこそ，原作を知る者の心に強くひびくのである。（斎藤　通彦）



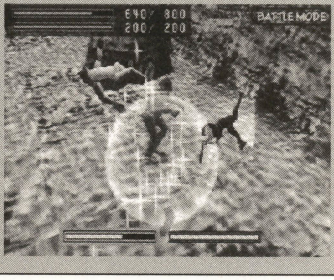
◀メインの話は古代の謎と戦争（のはず）だが……



▶こういうささやかな日常が見たかったのだ



◀原作に沿い，さらにその先にまで物語が進む『銃夢』



◀同じく『銃夢』。格闘シーンの臨場感も原作に近い

新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド

■ガイナックス■AVG■Windows95／Macintosh
■14,800円■プレイステーション／セガサターン（セガ発売）■6,800円

『エヴァンゲリオン』というロボット・アニメがある。『ヤマト』『ガンダム』に続く第三の社会現象とまで言われた歴史的傑作だが，奇妙なことに結末の評価だけはファンの間でも意見が割れる。テレビ版の最終話が，それまでの話の展開を完全に無視して主人公個人の心の救いを描くことに終始し，一方「これで最後」の映画版も新たな謎を山ほど提出しつつ唐突に「気持ち悪い」終わりかたをしたせいだ。純粋に感動した人がいる一方で，作品を愛するがゆえに不満を持った人は少なくない。

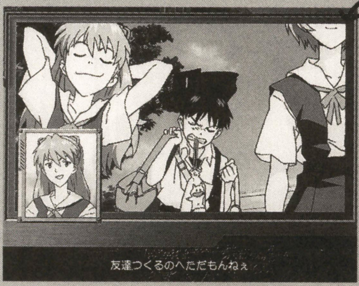
そんな不満組にガイナックス自らが送る福音が『鋼鉄のガールフレンド』だ。システムは若干の分岐がある程度の単純なデジタル・コミック型AVGで，その点では『エヴァ』本編の魅力である革新性や衝撃性とは縁がない。

が，そんなことはまったく問題ではない。確かにこの作品には本編とはちがって得体の知れない怪物も愛に飢えた子供も人生に疲れた大人も出てこない。そこにいるのは傷つきやすい心を持ちながらも勇気を持って進む少年（注：碇シンジ）と彼を助け暖かく見守る大人（注：ミサトと加持）と辛い立場にありながらもけなげに生き抜く少女たち（注：霧島マナとアスカ）であり，語られるのは彼ら彼女らが織りなす古風で純朴な物語だ。見る者は素直に感じることだろう。「ああ，こういう『エヴァ』もありえたんだな」と。

ただの外伝の域にとどまらず，「原作」がついに為し得なかったこと……一部のファンの欠けた心の補完を成し遂げた希有な作品，それが『鋼鉄のガールフレンド』なのだ。（山田整）



◀エヴァもこのほのぼのさ。もちろん活躍もする



ここが原作以上

▲元気に登校する主人公たち3人。ふだんは無表情の綾波レイの口元にご注目あれ

お知らせ

▶ベーマガの各コーナーでおなじみのともこざる嬢が，またまた本を出しました。例によって古ゲームを中心にした内容ですが，興味のある人はハガキの問い合わせ先にマナーを守ってご連絡を



by　ともこざる

試験に出る読者の闘技場 2ndシーズン

7月8日(木) 日直 はらたま 羽島

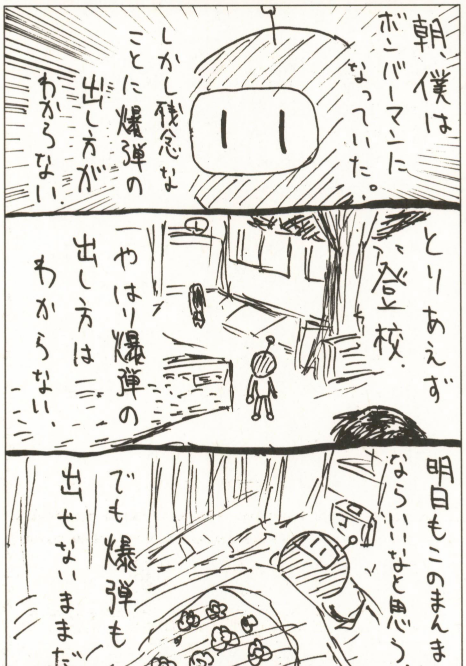
講師：みるきぃぷりゅん☆
補佐：片平鍾瀛

第2講「常連になるもん！」

「ゲームやコンピュータを題材にした爆笑ネタ」をキーワードに，みんなのアツい投稿を待つ「闘技場」。前回，ふたつの新コーナーを引っさげてリニューアルしたわけだけど，目立った混乱もなく，順調なすべり出しを見せている。とくに「四字熟語」は多くの人に受け入れられたみたいで，名物コーナーになりそう。一方「テーマでドン！」は，もう少しがんばってほしいところかな？

とにかく，ゲーム好きならどんどん参加しようネ☆

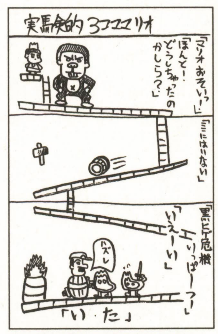
新潟県三条市・はらたま（11点）



たいへんよくできました

みるぷ～「いつものように投稿。やはり爆弾の出し方がわからない。そして，掲載。が，また，爆弾ひとつも出せない状態だったりする」

神奈川県横浜市・ヘボス（6点）



保多手「まだ実験段階のようですが，コマの使いかたがおもしろいですね」

愛知県刈谷市・絵入安 嵐（7点）



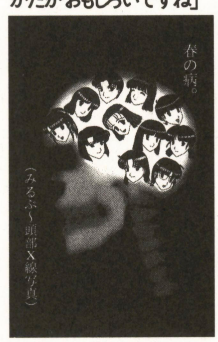
みるぷ～「利き腕の封印を解くとは，オロのヤツ，今回は本気だな！」

新潟県三条市・はらたま（11点）



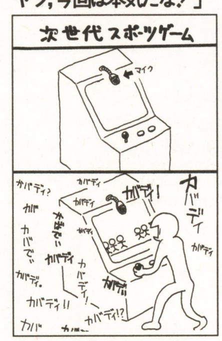
みるぷ～「ここでも女性投稿者という言葉を使うと差別になるのだ」

埼玉県岩槻市・大山修史（5点）



みるぷ～「えみりゅんひとすじなので，『トゥルー2』は遊びです！」

京都府乙訓郡・コヲキン（4点）



みるぷ～「ゲーセン内にかかっている有線放送に負けずに叫べっ！」

神奈川県横浜市・亜子りゅん（8点）



保多手「ミサイルプリンタの役目は不法進入者への攻撃ですか？」

北海道恵庭市・本名吉野（3点）



よくできました

みるぷ～「実際はビット数で勝負が決まるほど，単純ぢゃない！ていうか，メガドラ万歳！」

神奈川県大和市・TNT爆弾（1点）



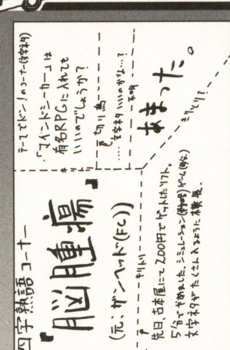
みるぷ～「来月から保健室で原稿書こうっと」

埼玉県岩槻市・大山修史（5点）



みるぷ～「エンジェランの服が夏服に変更？」

今月の保健室行き



患者名

千葉県我孫子市
ビーム羽島

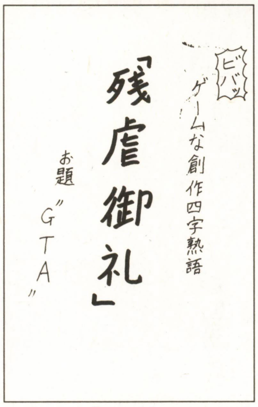
診断内容

複数のコーナーに投稿する場合，コーナーごとにハガキを用意すること。あと，「脳腫瘍」は3文字だよ。

病名 節約型投稿分裂症
および漢字分裂症併発のおそれあり

処置 患者は受講歴が短いので，注意として「マイナス1点」。なお，回復確認のため，再度複数のコーナーに投稿してもらいます。

ゲームな創作四字熟語



埼玉県東松山市・エイジーズ（3点）

みるぷ～「ていうか，メーカー自体が残虐御礼では？」

☆『スーパーロボット大戦コンプリートボックス』を略すとスーパーコンボになっちゃう。
埼玉県吉川市・二宮裕志（2点）
みるぷ～「さっそく闘技場推奨略称に認定しなくては！　ちなみに文字ネタは全部2点！」

☆なにィ？　トゥエルブは12歳!?
愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ（8点）
みるぷ～「よく見ると顔が童顔だったりする」

☆おいらが日直になったら，文字数の都合上「ヅラ」ですかッ!?
和歌山県橋本市・ヅラChu（7点）
片平「大丈夫。何とかするから安心して」

☆ダルシムが瞬獄殺を喰らっているあいだ，じつは奥さんも一緒になって，ダルシムを殴っているらしい。
岐阜県可児市・さぼたん（4点）
みるぷ～「コダル（象）も踏んでいるらしい」

☆☆☆←ジョブマスター？
千葉県市原市・灯屋卵（7点）
みるぷ～「闘技場投稿者のマスターになると“投稿量30%アップ”のアビリティが使用可」

☆駅前のゲーセンに『ノストラダムス』（フェイス／1993年）復活。今が旬だもんね。
神奈川県横浜市・亜子りゅん（8点）
みるぷ～「『大王』（アテナ／1993年）とセットで置いてあれば，世も末って感じ～」

☆『ストⅢ3rd』の春麗の動きがどうもぎこちない。きっと矯正下着とシークレットブーツをつけているのだろう。
東京都江戸川区・己狼吏（2点）
みるぷ～「ウエストと太ももの大幅なちがいから，矯正下着説は有力だと思われるね」

☆『D.O.A.』のキャラが色気を出すのは理解できるが，『電脳戦機バーチャロン』のフェイ・イェンの場合，何の効果があるのかな？
岐阜県可児市・さぼたん（4点）
みるぷ～「格闘ゲームで女性キャラを好んで使うゲーマーには，うれしい配慮なのでは？」

☆クソゲーは税金対策のためにわざと作っているって本当ですか？
京都府宇治市・久宝邦人（2点）
みるぷ～「それで倒産したら，キツイよね」

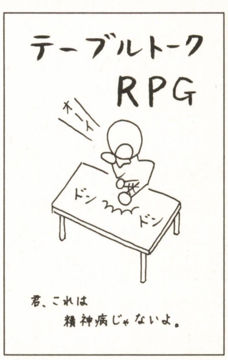
☆話題（？）のOSであるLINUX（リナックス？）って，名前がリンクスと似ているから，先行きがとっても不安だ。
岡山県倉敷市・齋藤　努（11点）
みるぷ～「“ライナックス”と読み，あのガイナックスの恩恵を受けるのもよし」

☆『スパルタンX』のラスボスの倒しかたは「しゃがむ→キック連打」でOK！
神奈川県横浜市・へボス（6点）
保多手「それって，魂のダークですか!?」

☆16日過ぎに届いたハガキはどう扱われるのですか？
福島県いわき市・沙川龍樹（2点）
みるぷ～「次号宛の投稿として扱っています」

試験に出る川柳（3点）
コイン入れ　ようやく気づく　メンテミス
神奈川県横浜市・FreeFly夢鏡（10点）
みるぷ～「格闘ゲームで中パンチ&中キックのボタンが壊れていたときのショックはデカイよね」

テーマでドン！「有名RPG」



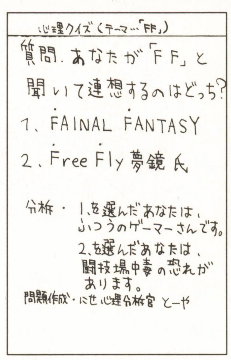
愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ（8点）

みるぷ～「モールス信号で話すかと思ったよ」



愛知県刈谷市・絵入安　嵐（7点）

みるぷ～「なんか『街』のバッドエンドみたい」



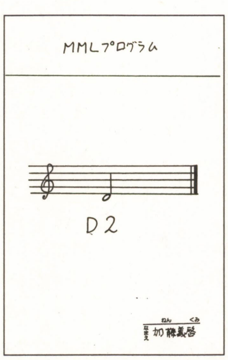
千葉県市原市・灯屋卵（7点）

保多手「今まで気づかなかったのがフシギ！」



三重県度会郡・猿　ともこ（2点）

みるぷ～「投稿族たちの塔では没供養が必要？」



千葉県佐倉市・加藤義啓（2点）

みるぷ～「あの『Dの食卓2』がこんな姿に……」

ここは毎回，決められたテーマに沿ったイラスト，川柳，素朴な疑問などを書くコーナーです。
さて，次回のテーマですが，FreeFly夢鏡提案による「ホラー」です。『バイオハザード』などをネタに，涼しくなるような投稿をお待ちしております。

成　績　表

順位	ペンネーム	得点	ひとこと
1	齋藤　努	11	先月のキレのよさは？
1	はらたま	11	来月もこの調子でがんばろう
3	FreeFly夢鏡	10	川柳以外にも力を入れてね
4	亜子りゅん	8	まとめ送りのほうがお得だよ
4	ズオウ・リアキ	8	マニアックなネタが多すぎ
6	絵入安　嵐	7	ハガキ裏のネタ解説が親切
6	ヅラChu	7	保険室行きで日直になれるヨ
6	灯屋卵	7	『FF』ネタで爆笑！
9	へボス	6	文字ネタが投げやり気味
10	大山修史	5	広告のパロディがうまい！

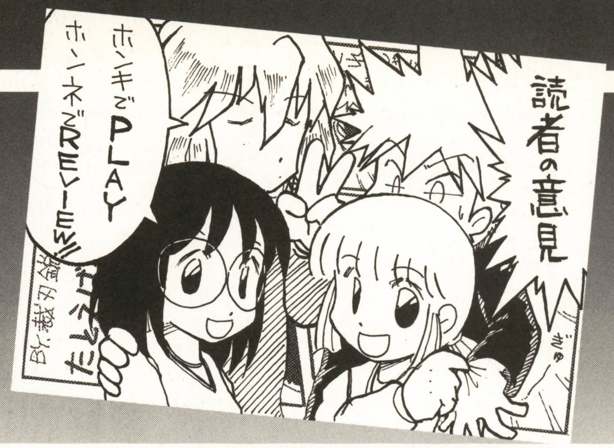
投稿の注意事項と宛先

提出物についての説明をしておくと，鉛筆書きは絶対不可。イラストなどの下描きもキチンと消すこと。清書は黒ペンで丁寧に仕上げましょう。あと，イラストで他誌のコピーなどを使っている場合，没になるので，注意しよう。
つぎに新コーナーの説明！　「ゲームな創作四字熟語」は，ゲームの特徴をオリジナルな四字熟語で表現し，ハガキ1枚につきひとつだけ書く。「テーマでドン！」は，左に書いてあるとおりです。同時にテーマ自体も募集しているので，よろしく。テーマ採用者には1点を加点だ！
それでは次回予告！　講義予定は8月8日。受講受付は7月15日（必着）まで。どのコーナーへのネタかを明記し，下記まで投稿待ってます。

〒141-8715　東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン編集部
「試験に出る読者の闘技場」係

読者の意見

ホンキでPlay ホンネでReview!!



こんばんは，読ホン担当の山田真也です。先月号は突然休載してしまい，ご迷惑をおかけいたしました。今月からは，ちゃんといつもどおりの読ホンをお届けいたします。

それと，先月号のファイナルステージでも告知しましたが，電子メールによる投稿の受付をはじめました。現在のところ，こちらの都合で文書投稿のみの受付となっています。アドレスは応募方法の欄を見てください。

今月のタイトル・イラストは，**愛知県丹羽郡・裁刃鋭人さん**です。今月も投稿ありがとうございました。それでは読ホン，再開です。

レンタル　いまこそゲームのレンタル制度を

ゲームには，何でレンタルがないんでしょうか？　メーカーが許可しないからと言ってしまえばそれまでなんですが，それ以外にもゲームの性質からくる部分が大きいと思います。

売れるゲームといえばRPGであり，音楽CDやビデオとちがって1時間なり2時間なりの時間をかければすべて見られる，というものではありません。また，RPG以外のゲームにしても少なからず熟練を必要とするものが多く，やはり時間がかかるものです。そういうゲームに対して，１週間くらいの単位で期間を区切るレンタル制度は，やはりなじまないと言っていいでしょう（そのかわりとして中古市場が発展してきたという面もあると思います）。

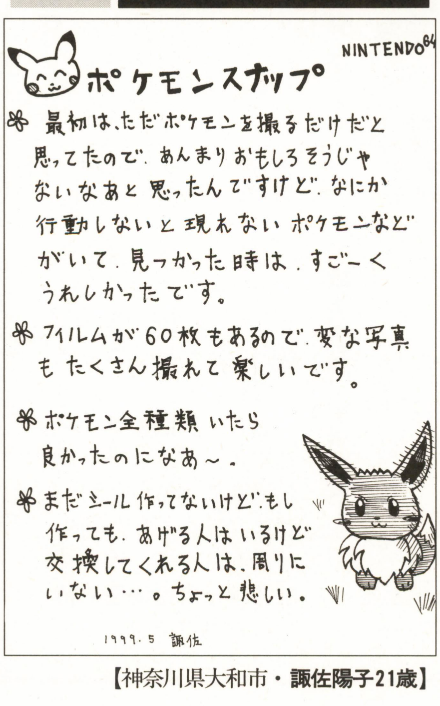
しかし，それも過去のものとなりました。『パラッパラッパー』『電車でGO！』『ピカチュウげんきでちゅう』『I.Q.』『ビートマニア』『バスランディング』などなど。このような，初心者でも簡単にプレイでき，その場のノリで楽しめるゲームの人気が高まってきたと思いませんか？　そういうゲームはレンタルに最適だと思います。

また，そういうゲームのなかには，専用の周辺機器を必要とするものもあります。しかし，それは値段も高く，ほかのゲームには使えず，しかもかさばって置き場所に困る，という場合が多いのです。『ダンスダンスレボリューション』はゲーム・センターで大人気ですが，いきなり人前で踊るのはちょっと，かといってPS版を買うのにソフトとコントローラを合わせて1万円も出すのは……，というかたは多いと思います。せっかく興味があるのに，プレイしないで終わってしまうのは，もったいない話です。こういう問題は，レンタルでほぼ解消されるのではないでしょうか。

レンタルはいままでの販売とはまるでちがう形態ですから，数々の課題があるだろうことは容易に推測できます。また，レンタルに向かないゲームも依然大部分を占めています（ダメゲー回避という意味のレンタルは，オープニング豪華主義を強める危険と，批評しようという姿勢ではおもしろいものもおもしろくなくなる危険があるので賛成できません）。それでも，CDやビデオを参考にしたレンタル・システムを構築するとか，一部レンタル向きのゲームに限るとかして，もうそろそろゲームのレンタルというものを本格的に考えてもいいのではないでしょうか。ゲームへの入口が広がれば，ゲームを購入する人も増え，業界の発展につながると思います。

【埼玉県春日部市・**若松朋久22歳**】

読者間レビュー　『ポケモンスナップ』（N64／任天堂）



【神奈川県大和市・**諏佐陽子21歳**】

読者間レビュー　『クレイジータクシー』（アーケード／セガ）

このゲームは，いままでありそうでなかった「タクシー・ゲーム」です。

基本はいたって簡単，「客をさがす→客を乗せる→目的地で降ろす」のくり返しです。制限時間内に運賃をいかに稼げるかを楽しむゲームです。……とまぁ，ここまでだと何となく地味なゲームですが，実際のゲームは非常に愉快，痛快なものなのです。

まず，「稼ぐためなら基本的に何でもあり」というのがポイントです。このゲームに登場する客は，１秒でも早く目的地に着くことを望んでいます。あんまり遅いと，料金を払わずに降りてしまうほどです。そこで運転手は，１ドルでも多く稼ぐために，道なき道を走り，建物に車をブツけて停めることができます。幸いなことに建物は壊れませんし，パトカーも出てきません。

タクシーを待っている客は結構多いので，プレイごとに乗せる客を変えていけば，おのずと経路も変わってきます。乗せる客によっては，いまきた道を逆もどり，なんてこともあります。また，客を運んでいる最中も，サービスを忘れてはいけません。スピンやジャンプをしたり，ほかの車を追い越したりすると，客は喜んでチップをくれます。

ほかにも，海のなかや屋根の上にも客がいるなど，非常にバカバカしいノリのゲームです。同時に，そのバカバカしさがこのゲームの醍醐味なわけです。ゲーム自体はバカバカしくても，乗客や目的地の位置はわかりやすく，目的地までのナビゲートもあるなど，システムは結構しっかりしていて親切です。はじめての人でも，３～４人は客を乗せることができるでしょう。

本気で稼ごうとすると，１秒が熱く，結構奥が深いです。また，思う存分自分のやりたい運転をすれば，ストレス解消になることウケアイです。楽しみかたはその人しだい，プレイする人間の性格が出ます，これは。

……くれぐれも，実車の運転には反映させないようにしましょうね。

【福島県いわき市・**新谷剛史18歳**】

今月の・・・読ホン世論調査

拡張版読ホン世論調査です。今月は，一挙にふたつのテーマの調査結果を発表します。まずは，5月号で募集したテーマ「新ハード」に関する調査結果の報告から。

①ポケットステーション，ワンダースワン，ネオジオポケットカラーを購入しましたか？

回答を寄せてくださった人全員が，どれも購入していないという答えでした。「金銭的余裕がない」「既存のハードで十分」「興味はあるけど，まだ買うつもりはない」などの理由が挙げられており，いまのところ購入に踏み切るだけの要因がないようです。

②先日SCEが公表したプレイステーション後継機について，どんな感想を持ちましたか？

プレイステーションとの互換性を評価する声が多かった一方で，「性能はスゴそうだけど，どれだけのメーカーがついていけるか心配」「プレイステーションだけでもまだ1～2年はいける」という意見も目につきました。

③任天堂が開発しているという新ハードに，何を期待しますか？（編注：掲載後，松下電器産業との提携による「プロジェクト・ドルフィン」として正式発表されました）

「旧ハードとの互換性を持たせてほしい」「任天堂らしいゲームが出るのなら，どんなハードでもかまわない」「パソコンとのデータ連動の実現」「またコントローラの革命を起こしてほしい」「時代の１歩先を行く任天堂なら，なんかおもしろい仕掛けがあることでしょう」などなど，“大御所復活”に期待する意見が目立ちました。

【総評】新たなハードが発売されることは，ユーザーにとっては遊ぶゲームの選択肢が増える一大事。もちろんそれはメーカーにとっても同じことなのでしょうが，ここ最近はドリームキャストも含め新ハードがあいついで発表・発売されたため，現在はユーザーが慎重に成り行きを見守っているところでしょう。そんななかで，現行ハードとの互換性を打ち出したプレイステーションの後継機が，莫大なソフトの財産をそのまま活かせるためか，注目度では1歩リードしているようです。

―●―●―●―●―●―●―●―●―●―●―●―●―●―●―●―

つづいて，6月号で募集したテーマ「攻略本」に関する調査結果の報告を。では，設問とその回答を見ていきましょう。下に掲載したハガキと併わせてどうぞ。

①あなたはゲームの攻略本を持っていますか？持っている場合は，冊数も教えてください。

これは全員がYesという回答。冊数については，1冊だけという人もいれば，概算で600冊以上という人もいました。一番多かったのは，5～10冊程度持っているという人でした。

②攻略以外で，ゲームの攻略本にあったほうがいいと思う記事は何ですか？

「設定資料集」「裏ワザ」「開発者の声」という三つの回答が，大多数を占めていました。また，意見としては「攻略本を読み物としても楽しむので，読んでておもしろい部分がほしい」「原画集がほしい」といったものが大半で，攻略のみならずゲームに関するサブ・テキスト的な内容を求めているようです。

③ゲームの攻略本は，必要だと思いますか？回答がYesでもNoでも，その理由は？

ここでも全員がYesという回答でした。理由としては「どうしても先に進めないときにはやはり必要」といったもののほか，「説明書に必要な情報が載っていないから」「苦労したくないので」という意見もありました。

【総評】回答を寄せてくださったほぼ全員が，きちんとした攻略と，原画や設定資料など普通なら知ることができない情報を，攻略本に求めているようでした。また，「攻略本を見なければ100％楽しめないゲームが多い」といった声もあり，ゲーム内容の複雑化やライト・ユーザーの増加もあって，攻略本に頼らなければ十分に楽しめないゲーム（またはユーザー）が増えてきているようです。

ひきつづいて，10月号のテーマの発表です。10月号のテーマは「音楽ゲーム（音ゲー）」です。つぎの設問について，あなたの率直な意見を聞かせてください。

①あなたは音楽を題材にしたゲーム，いわゆる“音ゲー”が好きですか？　回答がYesでもNoでも，その理由は？

②あなたが遊んでみたい“音ゲー”はありますか？（例：リコーダーによるゲーム）

③“音ゲー”というジャンルは，今後どうなっていくと思いますか？

今回の返答の締め切りは8月8日必着です。回答は本誌へのほかの投稿のスミに書いてもOKですし，メールでも受け付けています。現在は，とくに世論調査のテーマを熱烈募集中です。

★　★　★

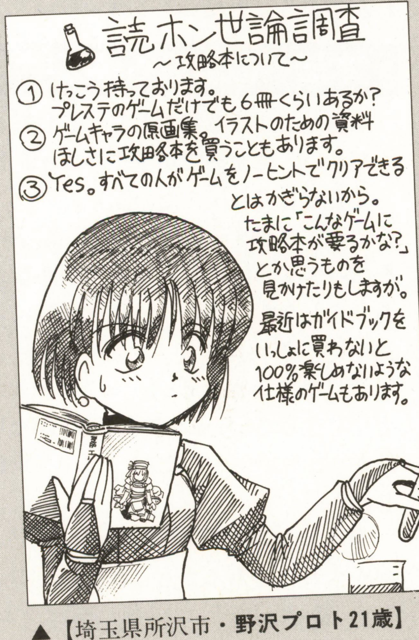
■本コーナーへの応募方法

このコーナーは，日ごろみなさんが感じている，コンピュータ・ゲームに対する意見や感想を発表する場です。このコーナーに掲載されたほかの人の意見や感想，または本誌の記事で掲載されている主張について，自分なりの考えを発表してもけっこうです。なお，投稿はフロッピーディスクでも受け付けています。その際は，かならずテキスト形式で保存してお送りください。また，投稿文は主旨を変えない程度に，こちらで手を加える場合があります。

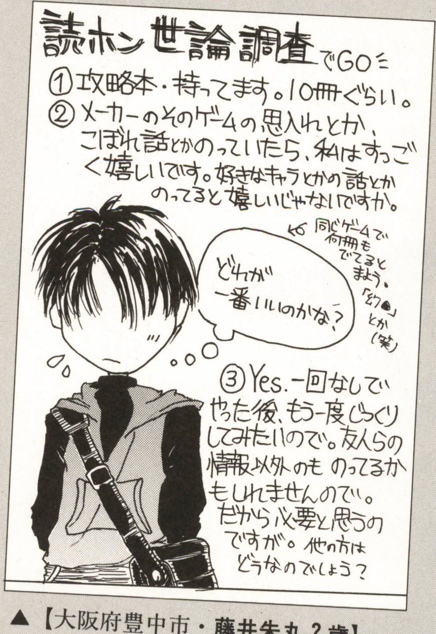
【投稿のあて先】

●郵便：〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「読者の意見・ホンキホンネ」係

●e-mail:dokuhon@basicmagazine.net



▲【埼玉県所沢市・野沢プロト21歳】



▲【大阪府豊中市・藤井朱丸？歳】



▲東京都八王子市・狼れえし

>名称未設定.psd

（読者参加型新コーナー）

始動２回目にして頓挫？

まずは，最初にお詫びを。7月号で，「Tiny-DAIVA Project」の名称候補で，水野夢絵さんの「シェアード・ワールド・コンピュータゲーム」という案をご紹介しましたが，これはプロジェクトに対する名称案のまちがいでした。大変失礼いたしました。

さて，そのプロジェクトなのですが，全然進んでいません(爆)。これは，完全に編集部のミスです。投稿を募るのに，あまりにも説明が漠然としすぎていたのが問題ではないかと思っています。こちらのほうで，根幹となるシナリオや設定などをある程度定めて，それをばーんと提示してしまい，叩き台にしていったほうが，お互いにやりやすいかもしれませんね。

これに関しては，何とか来月のこのコーナーで，もう少し具体的なものを提供できればと思います。

夏だ！海だ！イラストだ！（違う）

ホームページで告知していますが，「夏」をテーマとしたイラストを募集します。ハガキ大，もしくはそれに近い比率で（サイズ自体が大きくてもOK），スミ1色（モノクロ）でお願いします。

今月のCG特集のテーマと同じですが，CG特集自体，来月も行います。絵を描くのが好きな人も，描いてみたいと思っている人も，ぜひチャレンジしてみてください。

会話するということ

文字ネタでもテーマがほしいという意見をマジけんさんからいただきましたので，前々から考えていたことをテーマにしちゃいます。投稿が続けば載せていくし，全然こなかったらまた別のネタを考えるということで。「ベーマガとの出会い」「理想のベーマガとは」とか，センチメンタルな話題のほうがおもしろそうなんですが，切り札にとっておきます。

ここ数年で，インターネットに代表されるネットワーク・コミュニケーション環境は爆発的に普及しましたが，設備投資と維持費が必要なこと，コンテンツの内容の問題があることなどから，個人でネットワークを利用できる読者は，割合からみればそれほど多くないのではないかと思っています。逆に，学校での環境整備が進み，そういった場でネットワークを利用できるようになった人は多いでしょう。

そこで，掲示板やメールなどによる，文字のみによる会話の発生が起こることになります。

ネットワークによる会話は，手紙や電話に比べて，非常に匿名性が高いことが特徴です。掲示板への書き込みにせよ，メールのやりとりにせよ，やろうと思えばいくらでも詐称ができ，返事をしたくなければ黙っていればいい。相手の顔を見なくても済む（Video Phoneを標準装備している環境はまだ一般的とはいえないでしょう）。このような環境で会話を成立させるのには，それなりの工夫とコツが必要です（あえてマナーとは言いません）。

そこで，「会話すること」について，みなさんのご意見をお寄せください。

ネットワークを利用している人はそれについてでもいいですし，手紙，電話，FAX，アマチュア無線など，会話に関係することならば，どんなものでも結構です。

念のためお断りしておきますが，掲載される文章は，文意が変わらない程度に編集が加わる可能性があります，また，特定個人へ対する誹謗，中傷は掲載できません。私個人へ対するそれらは大歓迎ですが，それとはっきりわかるようにお願いします。

本誌への意見も募集中

本誌へ対する意見もどしどしお寄せください。郵便局で切手やハガキを買ってまでしても伝えたい意見，パソコンでわざわざメールを書いて，電話代を払ってまで伝えたい意見，疑問などありましたら，このコーナー宛てにお送りください。

意見までいかなくとも，アンケートハガキを送ってもらえるだけでも，かなり助かります。ついでにプレゼントも強奪しよう！

何もしなければ何も変わらないし，何かすれば変わるかもしれない。本誌って，思ったよりそういう所，ありますよ。

（Silpheed☆）

いいよね？

完全な趣味と独断と偏見で選ばれた今月の1枚は，**静岡県藤枝市・望月ノゾムさん**。ソウルハッカーズのメアリ，雰囲気出てます。編集部でも「似てる！」と大好評～！眼は光らせなくて正解だったかも…（苦笑）。
（ひのとみ）



投稿の掟…？

「掟」って書くとかたくるしいけど，これだけは押えてほしいな，という投稿の基本をちょっと解説しちゃいます。「そんなこと知ってるよ～」というアナタも「これから投稿してみようかな…」というアナタも，目を通してみてくださいネ。

Q：…何にかいて送ろうかな…？

A：基本は官製ハガキ。

イラストは官製ハガキ，もしくはハガキ大の厚めの紙…漫画原稿用紙を切ったもの（苦笑）等でお願いします。文字ネタは短い物はハガキで，そうでない場合は市販の便せんなどを使ってください。封筒に入れてまとめ送りも可ですが，その場合はそれぞれの裏にコーナー名，住所氏名，PNをお願いします。

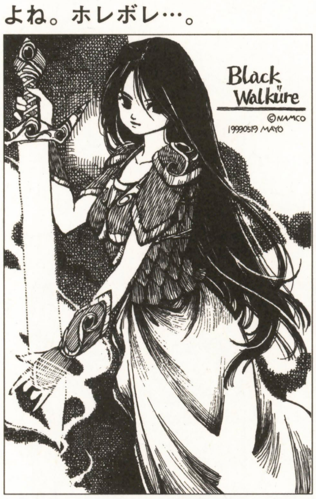
Q：…何でかこうかな…？

A：スミ（黒）一色がいい感じ。

イラストは，スミ（黒）一色でお願いします。鉛筆やボールペンはもちろん，薄墨，コピック灰色なども避けてください。つけペンやミリペンなんかがいい感じです。トーンはもちろんOKですが，あまり細かい物や重ね貼りが多い物は印刷した際つぶれてしまいますので，考慮してください（実際に縮小コピーしてみるとわかりやすいかも）。トーンを使ったイラストは封筒に入れて送るのが安全です。結構剥がれやすいですからね。文字ネタも，読みやすい「黒」の筆記用具が一番です…蛍光ペンは勘弁です(^_^;)。

…これだけは！という基本中の基本でした。「なんだこんなこと…」と思われる方も多いかと思いますが，ボールペンなんかは結構多かったり…（汗）。つけペンはともかく，ミリペンなんかは普通の文房具屋さんで200円程度で購入することができるので，試してみてください。わからないことがあったら，遠慮なく「素朴な疑問」ネタとして投稿してくださいネ！たくさんのおハガキ，お待ちしています！ **（ひのとみ）**

▼岐阜県海津郡・MAYOぷー
流れる黒髪が美しいです。何かと闘ってる人ってカッコイイよね。ホレボレ…。



▼大阪府枚方市・まじっく同好会
「ぷにぷに」という擬音が似合いそうな1枚。もう夏ですね～。海行きたいな～。

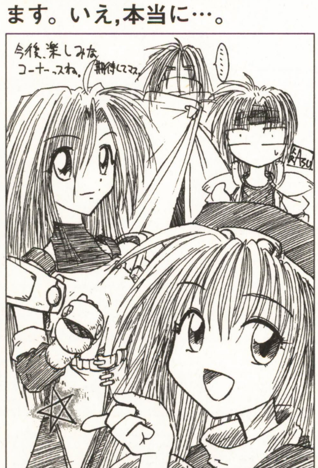


あなたのイラスト募集中～♪

▼埼玉県熊谷市・黒真珠
澄んだ泉が喉の渇きを癒してくれます…。泉の精霊さん…かな？背景の書き込みもグッド♪



▼東京都新宿区・KARASU
応援ありがとう！みんなも積極的に参加してね，葉書待ってます。いえ，本当に…。



企画の進行度…？

▶新生・読者コーナー第2回，いかがだったでしょうか？…とは言っても，まだまだみなさんからの投稿を待ってる状態…かも。これじゃあ物足りない！という人もいらっしゃるかと思いますが，…そのへんの憤りはぜひ，ハガキにぶつけて当コーナー宛にお願いします（苦笑）。アイデア・コンテストやリレー小説などの企画物コーナー以外にも，本っ当に素朴な疑問やふつーのお便り，意見etc.も大募集中ですので，知人友人お誘い合わせの上，ひとつよろしくお願いいたします（ハガキ待ってるよの　**ひのとみ**）。

▶きちんとスケジュールを組んで時間を取っても，いざとなると絵が描けなくて，結局落とした原稿があったり。仕事と趣味のちがいは大きい（いろんな意味で趣味感覚がまだ抜けてない**Silpheed☆**）。

コーナーへのはがきはこちら

1.イラスト（縦，横）

スミ（黒）一色でお願いします。薄墨やコピック灰色，ボールペンは綺麗に出ない恐れがありますので避けてください。CGも可ですが，300dpiでハガキサイズでお願いします。いにしえの「お題」なイラストも，お題ともども大募集！　タイトル横狙いのイラストは横描きでお願いします。

2.文字ネタ

リレー小説は，舞台設定などを募集。小説本体に関しては，もうちょっとお待ちください。その他に，素朴な疑問，本誌や本コーナー・担当ライターに対する意見，提案などもお願いします。特に，本誌への意見は大歓迎です。

3.タイトル(笑)

仮題（Mebius Link）でいいという場合は，投稿のすみっこに「タイトルあれでいいッス」とか書いてくれると嬉しいです。

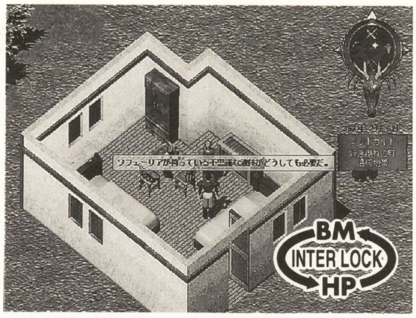
4.告知関係

サークル情報，読者集会の告知なども募集します。すべての告知を載せられない可能性もありますがご了承ください。

それぞれ，しめきりは毎月15日前後とします。

あて先：〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社
マイコンBASICマガジン編集部「＞名称未設定.psd」係
E-Mail：daisy@cds.ne.jp
URL：http://www.telnet.or.jp/~silpheed/mebius/

で・ば・ぐ…。7月号で紹介した蒼霧羅夢さんの告知ハガキで，メールアドレスが間違っていました。正しいアドレスはR-AOKIRI@pdx.ne.jpです。



LUNATIC DAWN III
ルナティックドーンIII
ベーマガ企画連動

■アートディンク　■Windows95／98
■RPG　■12,800円　■発売中
★問い合わせ先：☎043-299-7890

このコーナーは『ルナドンIII』をテーマにした総合投稿企画。ホームページと本誌を連動させて，さまざまなコンテンツを紹介していくので，『ルナドン』に少しでもふれたことのある人は，気軽に参加してほしい。　(文／林　秀人)

「読者の闘技場」の常連さんからも投稿が……ありがたいことです。

コアな『ルナドン』ファンに支えられ，しだいに企画連動ホームページの掲示板も盛り上がってきた当コーナーだが，いかんせん紙媒体による投稿がまだまだ少ない……と嘆いていた矢先に，吉報が！

近年は「読者の闘技場」などで活躍していた高原（ぶらコージ）さんが，なんとコミック版「ルナドン日記」を投稿してくれたのだ。筆者などは，感謝感激雨あられといったていで，やぶらーと抱き合って男泣きに泣いたとか泣かないとか……。いやはや，ありがたいことです。このコミック版の第1話は，以下でも紹介しているが，すべての作品を見たい人は，企画連動ホームページへ，即アクセスだ。

一方，肝心の『ルナドンIII』の現状はどうかというと，5月の末に，また新しいパッチが公開され，モンスターの強さなどのゲーム・バランスが調整された。また，このパッチによりネット通信の安定度が向上したため，思う存分ホームワールド探訪が楽しめそうだ。ただし，パッチを組みこんだ新バージョンと，旧来のバージョンではネットワーク・プレイができないため，注意が必要だ。まだパッチをあてていないプレイヤーは，いますぐホームページからパッチをダウンロードするべし（6月18日現在の状況）。

さて，本誌の『ルナドンIII』コーナーは今月で終了。しかしホームページでのコンテンツの募集は，ひきつづき行っていくので，CGからオリジナル・シナリオまで，なんでもガンガン投稿してほしい！

投稿作品紹介

▶ルナドン日記　コミック版
▶「夜空のレミーマンタン」第1話（現在第3話まで）
▶高原久明さん（26歳）

◀寸評▶
突然，異世界に飛ばされてしまった女子高生タカハシが主人公のコメディ。「読者の闘技場」を席巻（せっけん）した不思議なノリは健在，とは藪良の弁。しかし，このラスト……つづきが気になります（笑）。





各作品のE-Mail応募先　rhh@alles.or.jp
各作品の郵送応募先　〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社 マイコンBASICマガジン編集部「ルナドン」係
コンテンツの閲覧・作品のダウンロード　http://210.160.211.96/ld3/

ベーマガ おたのしみプレゼント ⑧

1 Win95/98版『創世紀1602～Creation of a New World』+『～プラスキット』

未知なる島に上陸し新たな国家を創造していく，ドイツで人気No.1の新世界開拓SLG日本語版にシナリオエディタもついた「プラスキット」をセットにして。



提供:ズー／エムスリイエンタテインメント／2名様

4 『プロ野球チームをつくろう！』QUOカード

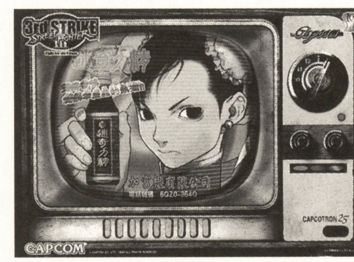
もうひとつのペナントレースが体感できる野球SLG。ドリームキャストのネットワーク機能で，サーバー上トーナメントの参加までできる！このソフトの発売を記念したQUOカード。



提供：セガ・エンタープライゼス／5名様

7 『ストリートファイターⅢ サードストライク』シークレットファイル

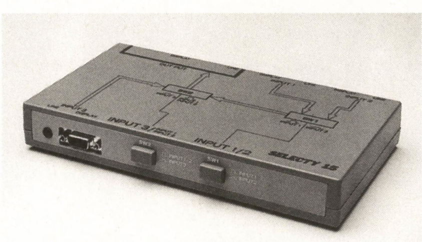
カプコンファンおなじみのシークレットファイル。ロケテスト人気ランキングや新キャラインタビュー（？）など見どころ満載。「全身タイツは，クセになりそうだよ」とのこと（？）。



提供：カプコン／5名様

2 「SELECTY15」

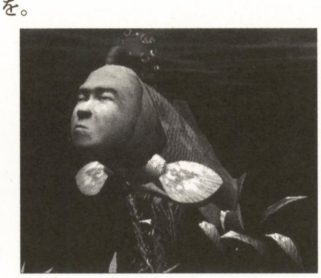
1台のディスプレイを最大3台のパソコンで共有できるアナログRGBセレクター。音声信号も同時切り替え可能なのでスピーカーも共有できるぞ。



提供：電波新聞社／1名様

5 『シーマン～禁断のペット』QUOカード

発売前から，あやしい魅力で話題の『シーマン』が7月22日，ついに登場。音声認識でシーマンとの会話もできるぞ。発売記念の特製QUOカードを。



提供：セガ・エンタープライゼス／5名様

3 『アキハバラ電脳組パタPies！』QUOカード

「なかよし」誌上やテレビアニメで人気の「アキハバラ電脳組」。自分の「パタPi」とゲーム内で遊べる『アキハバラ電脳組パタPies！』の発売を記念したQUOカードを。



提供：セガ・エンタープライゼス／5名様

6 『beatmania』Original CAR SUN SHADE

5/28リリースの「beatmania SuperMIX」。6/17リリースの「beatmania 4thMIX Original Sound Tracks」。このbeatmania CDの2Wリリースを記念して，beatmaniaのロゴ入りCAR SUN SHADEをプレゼント。





提供：コナミミュージックエンタテイメント／キングレコード／10名様

'99年6月号ベーマガ おたのしみプレゼント当選者

【1】『KKND2クロスファイア』ソフトは愛知県名古屋市・**今泉一樹さん他4名**
【2】『新・英雄伝説Ⅲ～白き魔女』ソフトは福井県武生市・**塚﨑裕和さん他2名**
【3】『ファーランドオデッセイ～伝説を継ぐもの』ポスターは高知県高岡郡・**佐藤晴樹さん他5名**
【4】『戦国美少女絵巻 空を斬る!!～春風の章』キャラカードは兵庫県三原郡・**西岡知也さん他4名**
【5】『クリックまんが』クリアファイル＋シールは東京都日野市・**本田淳也さん他9名**
【6】『有限会社地球防衛隊』設定資料集は栃木県宇都宮市・**石田高明さん他4名**
【7】『ダイナマイト刑事2』QUOカードは宮城県仙台市・**青木達弘さん他4名**
【8】『VJ』蛍光ストラップは沖縄県那覇市・**安次嶺朝彰さん他8名**
【9】『パワーストーン』シークレットファイルは大阪市・**林 秀一さん他4名**

応募方法

本誌とじ込みハガキに応募欄があります。希望する賞品の番号と賞品名を1点だけ書いてご応募ください。また，官製ハガキでも受け付けます。なお，官製ハガキで応募する場合は，応募したメーカーに対する要望等も書き添えてください。

締め切り：1999年8月7日必着
発表：10月号（9月8日発売）

CAPCOM WORLD

㈱カプコン本社ビル　〒540-0037 大阪市中央区内平野町3-1-3

いやー，熱く…もとい，暑くなりましたね。律義にスーツなんか着ているので見た目にも暑苦しくなってしょうがない秋浜です。そろそろ（プライベートでも）夏服を用意しようかな？（えらく遅い）去年は夏のうちに夏休みが取れなかったので今年はそれが目標です。海にいくぞー！オー！てな感じです。
じゃ，今月も浦沢のコーナーから行ってみましょう。

強いよ，勝てないよ。恐竜。

ベーマガ愛読者の皆さん，こんにちは！春麗浦沢です。今回は7月1日に発売したPS用ソフト，『DINO CRISIS』を紹介するよ。
もう知ってる人も多いと思うけどこのゲーム，コワイです…。(秋浜注：まんまやん)何が？ってそりゃ恐竜が!!そう，身の毛もよだつパニックホラーなんです。主人公は軍事研究施設の中をもの凄～く強い恐竜と戦い(時には逃げ)，様々な謎解きや仕掛けをかいくぐり，ある目的を成し遂げていくというストーリーです。(秋浜注：実際は逃げまどうことになるかと)
…なんて簡単に書いてはいますが，スゴイです。マジでヤバイです。大きすぎ・迫力ありすぎ・足早すぎ。うああ～昔の地球って大変だったんだ～！と実感する間もなし。
春麗熱弁。DINOの凄さ，伝わった？さあ，早速今日から映画の主人公になろう！ということでまたまた来月お会いしましょう！

一方その頃『バイオ』は…。

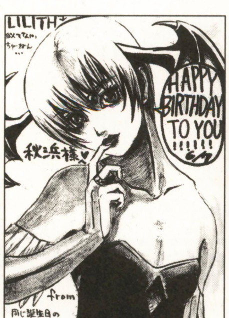
遂に発表された『バイオ3』。バイオシリーズといえば，音楽も高い評価を受けているのは皆さんご存知の通り。
そこで来たる8月25日(水)，バイオシリーズの音楽をチョイスして，オーケストラアレンジを加えた楽曲を演奏するコンサートを開催致します！
アレンジャーは，特にオーケストラ作品で高い評価を得ている三宅一徳氏。演奏はあの小沢征爾氏を名誉芸術監督に迎え，積極的な演奏活動を行っている新日本フィルハーモニーが担当。純粋なコンサートとしても十分に楽しめる内容です！
さらに『バイオ3』の音楽も演奏されるので，ファンなら絶対に足を運ぶべし！7月10日からチケットぴあ，チケットセゾン，ローソンチケットにて発売されますので，まずは買いに行くのだ！
詳細は次号にて発表!!

コーナー名が決まるのが先か!?

それとも地球に恐怖の大王が降ってくるのが先か!?という時期ですね。まあ何が降ってこようと知ったこっちゃありませんが(笑)。
今回は先輩のノロケ話などを。先月号から浦沢にもこのコーナーの原稿を書かせているのですが，さすがにこれだけの文章は彼女ひとりでは書けないので，こうやって秋浜が見守りつつ（イジメつつ？）少しずつ書いてもらってます。
考えてみれば私がこのコーナーを任された当初もしばらくは原稿見てもらったり，内容を相談したりしてもらってたなあ。何か急に回想モードに入ってますが(笑)，まあ温かく見守ってやってください。もっとも，私がこんな文章しか書かないから（書けないから??）浦沢の文章は結構イイ感じに見ていただけているのではないかと（笑)。
いや，正直なところかなり助かってます。やっぱり持つべきものは頼れる後輩，かな？（おいおい逆だろ）で，何年か経つと，今度は浦沢が自分の後輩にこのコーナーを色々と教えたりして…こうやって良き伝統は受け継がれていくわけですね…恐怖の大王が降ってこなければ（笑)。
さて，夏です。冒頭にも書きましたが，これからのカプコンは大注目!です。このまま大王が降って来たらもったいない！ってくらい大注目(笑)。もちろんこのコーナーでも二人三脚で色々な情報をお伝えしますのでお楽しみに！まあ来月くらいから浦沢メインにしますけど（笑)。ではまた!!

イラストギャラリー

今回は浦沢&秋浜でチョイスしてみました。右二つが浦沢，左二つが私。あまりに選び方が違ってたら，線で区切ってもらおうかな（笑)。どちらの目にも止まるようなイラスト，バンバン募集してますんで宜しくです。では二人して選んでみましょうか！



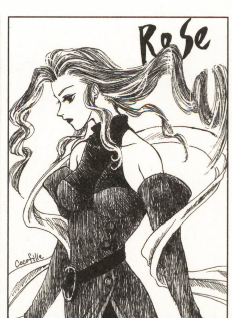
▲山口県・くにきち
はいはい，同じ誕生日でしたね。今年も秋浜は友人に東京競馬場に招待されダービー観戦。でも今年は本線で的中!!ちょっと進歩しました。



▲諏佐陽子&島田百合子
合作ということで。バレッタとガロン，もうこのコンビは完全にワンセットですな。後はおばあちゃんか（笑)。



▲静岡県・望月ノゾム
Q-Beeコワイです。でもこのシュールな感じがたまらんのです。ちなみに春麗浦沢の夏は「つのだ じろう氏」で始まります。



▲高知県・Cocofille
大人の感じでとってもローズしてます。髪やマフラーの流れもキレイですね。あたしの中ではバリバリ現役のおねーさまです。

インターネット カプコンホームページ アドレス

http://www.capcom.co.jp/

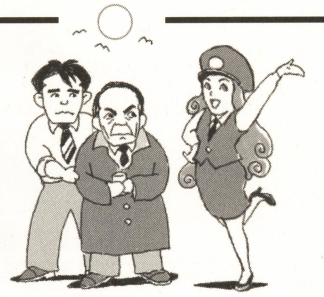
カプコンソフト情報

大　阪	06-6946-6659
東　京	03-3340-0718
札　幌	011-281-8834
松　山	089-934-8786
名古屋	052-571-0493
仙　台	022-214-6040
広　島	082-223-3339
福　岡	092-441-1991

CAPCOM WORLDへの質問はイラストは
〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン
編集部「CAPCOM WORLD」係まで

コーエー番デカが贈る

コーエー 窓際デカ最前線



横浜の片隅にひっそりと棲息する，窓際デカ長とその部下達。
その任務とは・・・謎のゲーム会社コーエーの悪事を暴き出し，事件を未然に防ぐことだった！

株式会社コーエー
http://www.koei.co.jp/

「三國志 Internetの一騎討ちをもっとリアルに!!」（奈良県 Kさん）

デカ長： リアルつったら，画面上のユニットを指で押すとプチっと潰れるとか，画面を針でつついたら，うぎゃーと叫ぶとか･･･。

刑事1： なにぶつぶつ言ってんですか。それでは一騎討ちじゃなくて，ただのストレス解消ソフトでしかないじゃないですか。･･･何かお悩みでもあるんですか，デカ長？

デカ長： ったくお前は，いきなり背後から話しかけるんじゃねぇ！俺の前に立つのも断じて許さんが，金輪際，背後に立ちやがったら容赦しねえぞ！！

刑事1： そんな無茶言わないでくださいよ～。何カリカリしてるんですか，もうっ。とりあえず，今月の報告書です。目を通して落ち着いてください，ね。

報告書：さらば愛しき父よ

思えば私の父は幻覚，いや，厳格な人間であった。そんな父を恐れつつも尊敬し，その頼りがいのある背中を追いかけながら，雨後のたけのこのようにスクスクと健やかに育ったのが，このワタクシ。全くもって父とは，究極の保護者，且つ，人生の師匠と呼ぶべき存在なんである。しかし憂うべきことに，そんなあるべき父親像を蔑視する風潮が世間に蔓延しているようだ。この私からすれば，そんなことは，面倒くさいことから逃れようとする惰弱な人間の言い訳に過ぎない。そして，そんな駄目人間が跋扈しているのがコーエーの開発部なんである。こんなことを言って，万が一訴えられたとしても，確乎たる証拠がある限り，私の身は安全･･･もとい我が身の清廉潔白さが保証されるだけにすぎない。

6月某日，そこ此処にあるマシンの画面に髭面おやじがはびこる部署を捜索していたところ，ひたすらテキスト打ちに没頭する人間に目をとめた。彼の頭上から発する邪悪なオーラ。あからさまに怪しげな様相に，私はすぐさま捜査のメスを入れた。

「父上･･･ご隠居願いたい」

「何を申すか！何故わしが隠居せねばならぬ！？」

なんということだ。武将のメッセージとして書かれたその内容は，養子として受け入れられた息子が父親に隠居を勧めるモノである。実子のごとく育て上げてくれた父親に，隠居を言い渡すなんぞ言語道断。その口，布団針で縫い上げてやる！メシは一生鼻の穴からでもとりやがれ！！憤怒の気持ちが心中にこみ上げ，心臓には怒りのあまり毛が生えてくる。怒髪天を衝くとはこのことか。

「刑事さん，代々『信長の野望』シリーズではね，オリジナル大名でのプレイができなかったんだよ。なんでかって言えば，『三國志』シリーズとは違って空白城がないから，スタートすることができないのさぁ。ま，そんで今回『信長の野望 烈風伝 パワーアップキット』では，謀反・養子・仮想スタートという選択肢を設けて，オリジナル武将も大名になれるようにしたんだな。これはエポックメイキングな作品になるよ。」



◀『信長の野望 烈風伝 パワーアップキット』のオリジナル武将登録画面

嬉々として説明を始めたコーエー社員。このソフトを日本全国に氾濫させ，父親を軽んじ我が身の保全を図る若者達の増加に拍車をかけようというのか。おのれの浅はかな考えに気が付かないばかりか，このことが世の中にどのような影響を与えるかという重大さを全くわかっていない。なんとしてでも，このパワーアップキットは発売停止，発禁処分に処すべきである。万が一店頭に並ぶことがあった場合，善良な庶民の方々に是非，人目に付かぬよう，見つけたら即購入するなどのご助力をお願いしたい。

デカ長： 隠居，隠居ってうるせえなぁ，全く。

刑事1： ただの単語に過剰反応しないでください。今回の押収品は『戦士の決断 COMBATFORCE』の4コマと，7月1日発売の「アンジェリーク～LOVE COLLECTION 2～」CDジャケットです。見といてください。

今月の押収品①

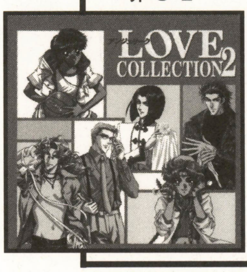
ちょっとしたことですぐ怒る，そんな人間がコーエーに氾濫しているに違いない。

戦士の決断だよ！ ―危険な事情―



今月の押収品②

「アンジェリーク ～LOVE COLLECTION2～」のCDジャケット。このままでは世界中の愛を収集されてしまいそうだ。



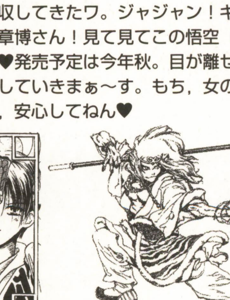
第4回 婦警さんの㊙情報部屋

はあい♥毎日暑いけど，がんばってるー？婦警さんもみんなのためにがんばってまぁーす♥今日は，コーエー社内捜査中に見つけたすっごい情報をお伝えしちゃうわね。

まずはイラストの紹介でぇーす。**大阪の「藤井朱丸」さん**（左下）。これは去年，岡崎武士さんのキャラデザで話題になったPSのシミュレーションRPG『封神演義』の太公望ちゃんね♥いやん，カワイイ♥コーエーの新機軸になったこのタイトル，作ったのは社内チーム・福気。

そして，ここで大スクープよん！福気作品の第2弾が判明したの！タイトルは…『西遊記』！いやーん，どんな内容か気になるわね！でもお手柄婦警さんはちゃーんと押収してきたワ。ジャジャン！キャラデザは巨匠・山田章博さん！見て見てこの悟空（右下）！カッコイイ～♥発売予定は今年秋。目が離せないワ♥引き続き捜査していきまぁ～す。もち，女の子情報も忘れないから，安心してねん♥





善良なるベーマガ読者諸君，髭面武将などなんでもいい，コーエー近辺で怪しい人物を見つけたら，その人相書き（要するにイラスト）を送ってくれたまえ。他にも，刑事1の愛称を募集している。「でかいち」みたいに呼びやすい愛称がいいぞ。採用者には謝礼として「特製テレカ」を用意している。全ての宛先はこちらだ。

〒223-8503 神奈川県横浜市箕輪町1-18-12　（株）コーエー SP本部広報部「ベーマガ目安箱」係

コナミ流。

■コナミ株式会社　〒105-6021東京都港区虎ノ門4-3-1■

勝手にとりあげさせていただき恐縮ですが，コーエーさんの「窓際デカ」のページ，おもしろいよね！
5月号：6個。6月号：7個。7月号：8個。これは何かといいますと，婦警さんのコラムの文中にあるハートの数です。これは回を追うごとにお色気を増していく巧妙な戦略なのか？この8月号はハート9個の大判振舞か？どう，当たってます？…「今月は婦警さんはお休み♥」とかでなきゃいいなあ。

新境地を開く丹下桜のニューシングル盤！

ベーマガ読者のみなさん，こんにちは！　KMEの前沢です。今月号は，7/23発売の丹下桜ブランニューシングル「Bright shine on Time」を紹介させていただきます。約4か月半ぶりの通算9枚目のこのシングルは，夏を意識したとても弾ける感じがとてもリピートな良いでき に仕上がりました。新しい試みで，岡田実音さんという方にサウンドプロデュースをお願いし，またまた，桜ちゃんの新境地が開けたシングルですので，みんなぜひ機会があれば聴いてみてくださいマセ!!
PS：8/6に國府田マリ子待望のベストアルバム第2弾が出るよ!!（ビデオ＆LDもね）

この夏，君は何マニア?の巻

イェーイ。イッヒー。夏休みって，最高なのねぇ！
でもねぇ，暑いしぃ，タルいしぃ，ヒマヒマでボケボケしてたら，アッという間に終わってしまうのも事実。そんな，夏休みの長さを持て余し気味の諸君にジャストフィットなのがコレ，“drummania”っす。

コナミが誇るビーマニシリーズの最新版にして最強の楽しさとリアリティを誇る“drummania”は，本格&手軽にドラマーになっちゃえるスゴイゲームなのだ。ってもう知ってるよね。まぁ，ドラム叩くのって元来楽しいモンだけど，それがゲームになっちゃったんだから，そりゃ楽しさ悶絶級でしょう。なんせ，本物のサイレントパッドを使っているから，コレはまさにドラマー養成マシンだね。1999年の夏は，ゲームしながらドラムが叩けるようになっちゃうんだから，とってもメデタイ世紀末だ！君の未来はきっと明るいぞ！それには，やっぱり上手く叩きたい！魅せて聴かせる一流のアーケードドラマーを目指したいぜ！

そんな君の熱いドラム魂に答えるのが，“drummania original soundtracks”なのだ!!（8月6日発売。レコード店での予約をお勧めします）プレイ曲はもちろん全曲収録。さらに，プレイ曲のオリジナルエディションとして，特選9曲をフルヴァージョンで収録！聴きごたえ十分っていうか，パックンチョ!!あふれるドラムイリュージョンに，トロけちゃうほどに魅了されること請け合いなのだ！トーマス&エリザベスのスーパーヴォーカルも必聴！ブックレットへ掲載のサウンドクリエイターによる楽曲解説は，全曲制覇の原動力。愛を感じておくんなまし！それに，サウンドトラックを聴き込んでプレイパターンを覚え込めば，アドリブだってバンバン決まりそうだ！そりゃ，ステキ。

そんな訳で，この夏は“drummania”で“ドラム道”(ちょっとだけ，織田無道に似た言葉だ)に精進すれば，やがてはモテモテミュージシャンになれる!!かも。

8月6日はサントラの日

1999年の夏がやってきます。嬉しいですね。楽しいですね。夏はやっぱり，外に飛び出さなきゃね。でも，外で遊んでばかりじゃ体が持ちませんね。火照ったあなたの心と体を潤すサントラアルバムを3本，処方しておきましょう。

まずはこれ「ガンゲージオリジナル・サウンドトラック」。6月に発売された3Dポリゴン・シューティング・ゲームのサントラです。ハイテンションでスピード感あふれる新世代サイバーミュージックは，一度聴いたら病みつきです。この夏，さらなる快感を求めるあなたに。

続きましてはこれ。7月発売のシミュレーションRPGのサントラ，と言えば，もうおわかりですね。2枚組で登場の「ヴァンダルハーツII～天上の門～ オリジナル・サウンドトラック」です。ゲーム音楽の新たな鉱脈を探り当てたとも言うべき，重厚で緻密なヴァンダルサウンド。この夏，運命を感じたあなたに。

そして最後は，ときメモOVAのBGMとテーマ曲を収録した「オリジナル・ビデオ・アニメ ときめきメモリアル サウンドトラック」。装いも新たにアレンジされたおなじみのあの曲や，新作テーマソング&挿入歌も入った充実の1枚。この夏，すてきな思い出を作ったあなたに。いずれも8月6日，発売です。

久々だBee～

ツインビーPARADISEの新しいCDが7月23日に出ます。なんと2枚同時に。もちろん新作ドラマあり，ツイパラ6年の謎に迫るおまけドラマあり，トークありの超お得な集大成アルバム。タイトルは「ツインビーPARADISE'99赤」と「～青」。1週間以上考えた結果です。ひねりなし！ドラマのほうは，「赤」と「青」で同じストーリーを別々の角度から見ているというザッピングみたいな感じになっておりますので，当然ですが片方だけ聴くよりも，2枚併わせて聴いていただいたほうがより楽しめるようになっています。なかなかやるね。

で，気になる内容は…なんと，禁断のデザート中学卒業式。はたして，このあとツインビーPARADISEはどうなっていくのでしょうか…。さぁ，これはもうチェックするしかないですよ！おまけドラマは…っと，これは聴いてのお・た・の・し・み。今までのCDのなかでも1，2を争うおもしろさです。

トークも「ワルモンMONMONパラダイス」やライト役の山口勝平さんとサリュート役の山崎和佳奈さんのコンビで送る「ツイパラ番外編」と，これまた腹をかかえる爆笑の連続。今後のツインビーPARADISEを占う，究極のアルバムですよ。

さぁ泣け，泣くがいいさっ

はい，いわきちです。

ついに，とうとう，この時がやってまいりました。

ときメモのドラマシリーズ最後を飾る「旅立ちの詩」，サブヒロイン館林見晴を描いた「DRAMA CD ときめきメモリアル 旅立ちの詩 so long～館林見晴～」が7月23日に発売されます。

主人公を3年間見つめ続けた彼女の想いがようやく届きます。もう，それだけで泣くでしょう。

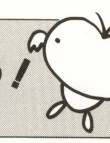
さらに今回のシナリオは，ドラマシリーズ前2作「虹色の青春」と「彩のラブソング」のゲームで脚本を担当したコナミコンピュータエンタテインメントジャパンの岡村氏が直接手がけ，気合い入りまくりでお送りいたします。もう，それだけで泣くでしょう。



ボーカルトラックには，館林見晴役の菊池志穂さんが歌う「また逢えるね」を収録。もう，それだけで泣くでしょう。

ときめきメモリアルのドラマCDも，とりあえず今回で一区切りです。もう，それだけで泣いてください。よろしく。

いわきちの いいかげんで行こう！ 3回目



なんか，このページのために普段からいろいろネタを考えたりしてるんですけど，いざ書き始めるとすっかり忘れてしまうんですな。で，この忘れるっていうのが，ずいぶんやっかいなもので。

なにかに気づいて席を立った瞬間に忘れたとか，欲しいものがある場所にきた瞬間に何を取りにきたか忘れたとか，電話をかけて相手が出た瞬間にどこにかけたか忘れたとか，〆切忘れたとか（苦笑）。

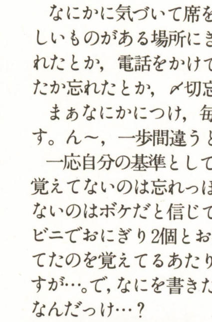
まぁなにかにつけ，毎日いろんなこと忘れたりします。ん～，一歩間違うとかなりやばい感じですね。

一応自分の基準として，昨日の夕飯なにを食べたか覚えてないのは忘れっぽい，夕飯を食べたのを覚えてないのはボケだと信じているので，昨日の帰りにコンビニでおにぎり2個とお茶を買って部屋で寂しく食ってたのを覚えてるあたり，まだ大丈夫だとは思うんですが…。で，なにを書きたかったのかというと…あれ，なんだっけ…？

KONAMI INTERNET RADIO STATION db-FM http://www.konami.co.jp
http://www.konami.co.jp/kme/db-FM
E-mail：
db-fm@konami.co.jp

コナミ流。特選画廊

いやぁ，ホッとしました。
もうイラストこないかと思ってました。よかったよかった。
今月の1枚は，時期的にドンピシャだった館林見晴ちゃんです。浴衣ってあたりも夏な感じでポイント高し。
基本的にポケットがいっぱいあったりする服装が好きな自分としては，夏はあまり好きじゃないんですが，浴衣姿とか普段見られない格好を不意に見かけたりすることができたりするので，ちょっとだけ楽しかったりします。
もう梅雨は明けましたかね。

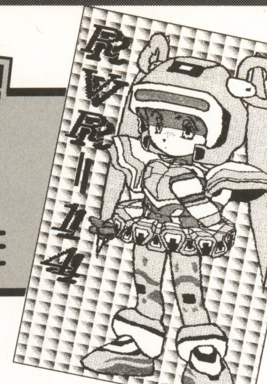


◀山形県／Shizuruさん

SEGAのヘンな話題やちょっとお得な情報ならおまかせ!!

ベーセガ

マイコン BASIC SEGA OFFICIAL VARIETY SPACE



◀裁刃鋭人

奈美　さーて，今月も「ベーマガ」読者の憩いの場『ベーセガ』のお時間がやってきましたよ～っ！

竹崎　このコーナーって，いつから「憩いの場」になったんだよ？

奈美　ここでちょっと私信ですぅ！　Mさん，いつも『ベーセガ』を読んでくれてありがとう！でも，友達なんだから，私のことを「新人ゲーマーの奈美さん」と呼ぶのはやめてね（笑）

竹崎　おいおい，何万部も売れてる雑誌を私物化するなよ！

奈美　私はすでに「新人」じゃなくて「ベテラン」なんですよ～。

竹崎　いったい，いつから『ベーセガ』はこんなコーナーになったんだよっ!?

奈美　竹崎さん，何やってるんですか。早速はじめますよっ！

竹崎　なんだなんだ，この展開は!?　このコーナーは「ゲーマー奈美」の仕切りになったのか!?

奈美　ハイ，先月号でさんざん言いたくても言えなかったその内容とは…。今，その謎が明かされる！

竹崎　……。

奈美　みんなはもう知ってるかな？　ドリームキャストを6月24日から新価格19,900円でご提供！　なんですよ。

竹崎　え～と……。

奈美　なんとびっくり！　発売されてから半年で10,000円も値下がりするなんて！　9月から，北米で199ドル，欧州で199ポンドでドリームキャストが発売されるのに合わせて，日本でも19,900円になったという訳です！

竹崎　…そうだね。

奈美　TV-CMで言っていた「世界基準」とはこーゆーことだったんですねっ。このお値段なら，今まで買おうかどうしようかと迷っていた人も，割と手軽に買えるかもしれませんね！

竹崎　確かにそうだね。

奈美　さらに，現在セガ・プロバイダーは接続料が無料だから，モデムが標準装備されているドリームキャストは，まさにどこよりも安く通信を楽しめる環境が手に入ります！　ゲームを遊ぶことはもちろん，気軽にインターネットや電子メールを楽しみたい人には，うってつけですね。やったぁ！　…って，竹崎さん，私すでにドリームキャストを持っているんですけど。

竹崎　僕も2台買った。入交モデルと普通モデル。

奈美　そんな人にも朗報！「今だけ名作1,990円（イチキュッキュ）」！　7月31日までの期間，セガオススメの名作タイトルを1,990円にて，ご提供するキャンペーンなんですよ♪

竹崎　ちなみに，対象ソフトは『ソニック アドベンチャー』『バーチャファイター3tb』『ゴジラ・ジェネレーションズ』『July』『ペンペン トライアイスロン』の計5タイトルだ。僕は全部持ってるけど…。

奈美　う～ん，お買い得ーっ!!　ドリームキャストをすでにお持ちの方はもちろん，そうでない方もこの機会にぜひぜひお買い求めくださいねっ。

竹崎　よろしく。

奈美　それから，もう一つあるんですよねー？

竹崎　どの話かな？

奈美　「シェンムー三昧（ざんまい）」キャンペーンですよ！

竹崎　このキャンペーンは…。

奈美　「What's シェンムー」ビデオプレゼントキャンペーン！　ドリームキャストまたはソフトをお買い上げの方，先着10万名様に，店頭にて「シェンムー」ビデオを，どど～んとプレゼントしちゃいまーす。先着なので，今すぐお店に急げ，急げ！

竹崎　そういった内容なので，お見逃しなく。

奈美　そんなこんなで話題がいっぱいのドリームキャスト。まだ持ってない人はこの夏休みに買っちゃいましょう!!

竹崎　このコーナーの主導権はどうなるんだ？

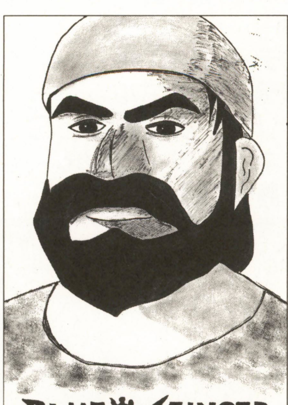
奈美　そうだ，竹崎さん！　今CMで流れている『後藤喜男』って誰なんですか？

竹崎　それはね…。

奈美　では，また来月～♪

竹崎　あのう……。

奈美　バイバーイ!!



◀レッドドラゴン　イチオシの逸品！ちなみに『ブルースティンガー』のイラストです



◀ARAI　ルアーがお気に入りです（笑）。かわいいですよね!?



◀おーすん　常連，お2人の力作です☆　ハガキをいただいてから，随分になりますが…（続く）



◀まよぷー　（続き）…今までなかなか載せられなくてごめんなさい。これからも応援よろしくね！

このコーナーを充実させるための，ご意見，おたより，イラストなどなどクビを長くしてお待ちしています。採用の方には特製テレカなど，非売品セガグッズをプレゼント。SEGA竹崎がおたよりをすべて読んで，面白いコーナーを作っていきたいと思います。すべてのあてさきは，ここや!!

〒144-8531　東京都大田区羽田1-2-12　㈱セガ・エンタープライゼス　CSプロモーション部「竹崎のベーマガ」係

TG ステーション

TGL TECHNICAL GROUP LABORATY
株式会社テイジイエル
〒530-0037　大阪市北区松ヶ枝町1-3高松ヶ枝ビル

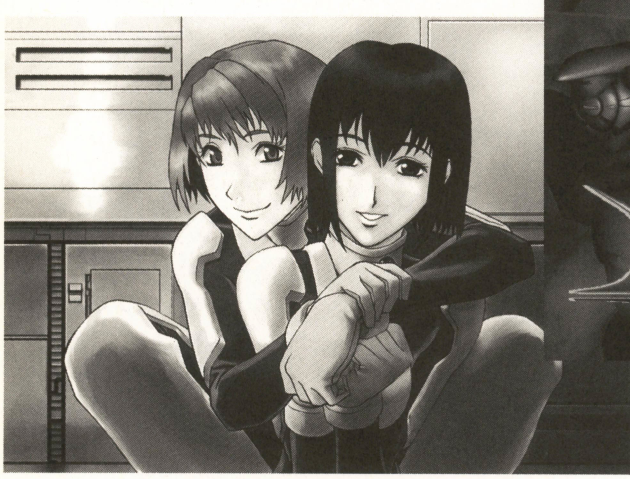


日本初!!リアルタイムネットワークSL

限りある資源を確保，自軍を増強し敵を殲滅せよ
資源の確保，施設の建設，ユニットの生産ライン確保，兵器の研究，攻撃，防衛がすべてリアルタイムで進行。また，自分好みのオペレーターが貴方戦略を支えます。ボイスあり。

壮大なストーリー

広大な宇宙を舞台に繰り広げられるストーリー。シナリオモードでは，貴方自身が総司令官となりミッションをクリアしていきます。







ハイクオリティCGによる臨場感アップ

ハイクオリティなムービーシーンは，ゲームの臨場感をいやがうえにも盛り上げます。最先端の３Ｄ技術で作成されたユニットで，迫力とリアリティあふれる戦闘を実現。キャラクターデザインには入江泰浩氏（代表作：ノエル）を起用。

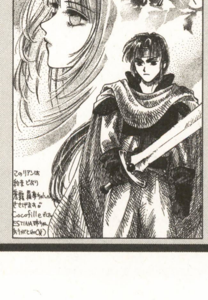
製品スペック

発売日：99年７月23日
価格：8800円
発売元：㈱テイジイエル
販売元：㈱テイジイエル
ジャンル：リアルタイムSLG
ネットワーク対応
最大８人同時対戦

今月のはがき



◀神奈川県　真理子さん
ママのことをおかんというのは既に全国共通か?



◀高知県　ココフィーユさん
幻想的な世界がよく出てます。



◀大分県　慎太郎さん
ゼミがんばってくださいね。学生さんかな。

Falcom® NEWS EXPRESS

日本ファルコム株式会社
〒190-0012東京都立川市曙町1-14-13
TEL042-527-6501
FAX042-528-2714

スタッフ募集中
採用担当BFN7係
http://www.falcom.co.jp/

待望の新作遂に公開
ファルコム“海外プロデュース作品”第一弾！

西風の狂詩曲（ラプソディ）
The Rhapsody of Zephyr

突然の発表で驚かれた方も大勢いらっしゃると思いますが，「西風の狂詩曲(ラプソディー)」が，今まで未公開だった新作タイトル2作のうちのひとつです。“海外”とあるように，「西風」は昨年韓国で発売され，8万本を超えるビッグヒットとなり，数々の賞を受賞した，韓国No.1RPGと呼ばれているタイトルです。ご存知の方も多いと思われますが，ファルコムのタイトルは，ほとんど韓国でも発売されており，韓国のゲームユーザーの中ではファルコムの名を知らない人はいないとまで言われています。このように韓国とは深い親交があり，いろんな経緯があって，今回，ファルコムが「西風」をプロデュースすることになりました。初めて海外作品を手がけるわけですが，ファルコムがやる以上，従来の海外作品のように，単なる翻訳ではありません。約1年の歳月をかけ，白き魔女スタッフによる，シナリオの見直しと，ブラ4スタッフによる，イベントのキャラクターグラフィックすべての描き直しと，システムの徹底改良を行い，日本のプレイヤーの感覚に添うように，1本の新作を創るのと同じくらいの労力をかたむけて作り直し，CD-ROM3枚組の超大作が完成しました。

「モンテー＝クリスト伯」をモチーフとしている重厚なシナリオ，16bitカラー（65536色）によるハイクオリティなビジュアル，そしてゲーム中随所に挿入されている3DCGムービーetc。海外モノはちょっと…これまで敬遠されてきた方も，必ず満足のいく作品に仕上がりましたので，どうぞご期待ください。

来月号で，ストーリーや登場キャラの紹介をします。お楽しみに！

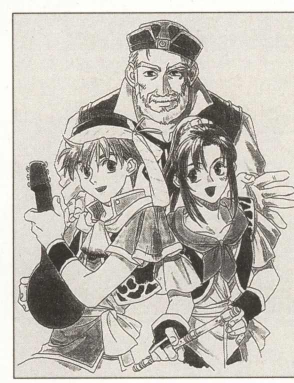


▲オリジナルにはない世界MAPも追加された。どんな冒険が待ち受けているか？

英雄伝説V
海の檻歌
ロゴも決まり，開発もラストパート！

タイトルが発表されてから，早くも話題沸騰中の英雄伝説V海の檻歌(おりうた)ですが，現在オープニングの制作にかかっています。発売を心待ちにされている方，もうしばらくお待ちください。

海の檻歌は，もちろん単独でプレイしても十分に面白い作品ですが，ガガーブ三部作の完結編ということもあり，白き魔女をプレイしておくと，より一層深く楽しむことができますので，まだ白き魔女をプレイしていない方は，夏休みを利用して，ぜひプレイしておきましょう。現在ファルコムホームページの「HOT INFORMATION」コーナーで海の檻歌の世界観を公開中です。こちらもぜひご覧ください。



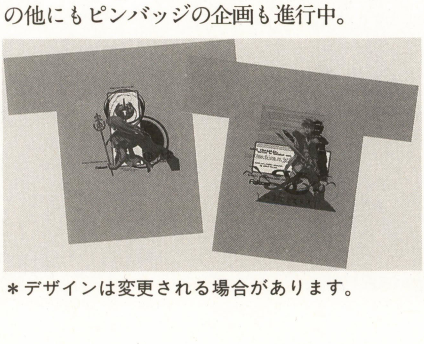
Check



ファルコムホームページで「海の檻歌スクリーンセーバー」のダウンロードサービス中。今すぐアクセスしよう！
http://www.falcom.co.jp/

夏季限定Tシャツ新発売

白き魔女・ゲルドとアドルをモチーフにした，夏季だけの限定Tシャツが発売されるのだ。今年の夏だけしか手に入れられないレアモノなので，今のうちに予約しておこう。この他にもピンバッジの企画も進行中。



＊デザインは変更される場合があります。

通販ページに「今週の目玉」が登場

ホームページのオンラインショッピングコーナーに，豪華特典付きのセット販売コーナーがあるのは，もう知ってるよね。そこに，通常セットよりさらにお得な「今週の目玉」が，新しく追加されました。セット内容は毎週変わりますので，忘れずチェックしよう！

モナくんUFOに拉致される!?



ホームページのダウンロードコーナーに特別企画「おはなしスクリーンセーバー」が掲載中。UFOにさらわれたモナくんの運命は？

TOPICS

●ハル・コーポレーションから発売中の，携帯着メロを編集できる「ケイタイ歌えもん」に，白き魔女他，MIDIデータがサンプルデータとして添付されています。



ついに公開された新作の西風のラプソディですが，最初に見た第一印象は，「うわっ凄え綺麗」でした。早くみなさんに動いてる画面を見せてあげたいです。

第4弾!!

ZOO&M3 ENTERTAINMENT デンジャラスゾーン

エムスリイエンタテインメント株式会社　〒107-0052　東京都港区赤坂2丁目16番1号赤坂片山ビル
株式会社ズー　〒386-1200　長野県上田市上田リサーチパーク内

いよいよ我ら『ZOO&M3の弱小秘密結社』にとって勝負の時が近づいてきている。敵である各大国軍（大ゲーム会社）もE3等で秘密兵器を準備しているはずである。我らも新たな秘密兵器で人々の心を捉えるのだ。最終決戦に向け万全の体制で，輝かしい成果を勝ち取るのだ!!（ZOO＆M3　年末作戦司令官談）

重大秘密情報大公開!!



痛快なアクションとエフェクト効果の美しさは，驚愕ものだぞ!!

世紀末，一人の赤ちゃん天使が“悪の支配”から人類を救う!!
痛快3Dアクション『MESSIAH（メサイア）』
本年末，正式公開決定!!

近未来，世界は強大な悪の組織『COPS』に支配され，人々は恐怖の中での生活を余儀なくされていた。そんな時，最後の救世主として“神”から送りこまれた赤ちゃん天使“ボブ”。彼は非力で，飛び上がる事もままならないヨチヨチの赤ちゃん天使。ただ一つの能力は，他人の体に乗り移りコントロールすることだけ。

果たして『ボブ』は『COPS』を倒し，人類を，世界を救うことができるか。ゲーム史上初のニュータイプヒーローの誕生に期待有れ!!





今月のターゲット!!

遂に2大タイトル発売開始!!



快楽のボルテージを上げろ!!

GTA LONDON

7月9日（金）
発売決定!!
価格5,800円

初回限定2000本に特製ピンバッチプレゼント!!

創世記1602 プラスキット

7月23日（金）
発売予定!!
価格6,800円

本体と同梱されたお得な『創世記1602スペシャルパック』も同時発売!!



9月発売予告!!



ヒドゥン&デンジャラス
9月下旬堂々発売予定!!

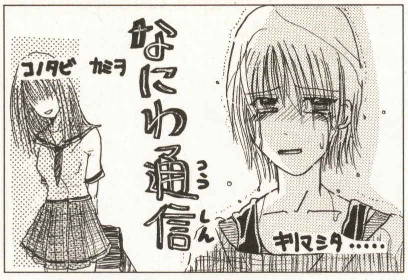
来月号では，またまた『メサイア』の最新情報のほか，遂にベールを脱ぐRPGゲーム『ダークストーン』の大公開なのだ!! 決戦の日は近い!!

ザ・非道自慢ショウ!!

先月号で募集したこのコーナー，応募が少ないので再度告知だ!!　君たちがいかに非道な『カーマゲドン2』プレイヤーかってことを自慢してくれ!!

我こそと思う非道自慢は，「NICEBEAVER」で轢きまくったゾンビ（人間も可）の数の入ったBMPデータを送ってくれ。上位者にはM3特製「カーマゲドン2－Tシャツ」他豪華賞品をプレゼントだ。

通信報告先：〒107-0052
東京都港区赤坂2丁目16番1号赤坂片山ビル
「M3デンジャラスゾーン」担当係



タイトル冠文：広島県・せきどめぐみ
タイトル・イラスト： 大阪府・藤井朱丸

上質を知る人の なにわ通信

PRESENTED BY マイコンソフト

http://www.dempa.co.jp/MICOMSOFT/

ADDRESS●〒530-0005大阪市北区中之島3-2-4
朝日新聞ビル6F 電波新聞社大阪本社内
マイコンソフト株式会社 なにわ通信係

暑いですね～。すでに夏バテな方はいらっしゃいませんか？(笑)
さてさて，今回は久々の新製品発表です。

新製品XPC-3

マイコンソフトでは，パソコンの画面を家庭用のテレビに表示するビデオ・スキャンコンバーター「XPC-3」を開発中です。

「XPC-3」を使用すれば，パソコン画面を家庭用の大画面テレビに表示できるので，学校の授業でパソコンの操作説明をする時などに利用できます。もちろん，ゲームを大画面で楽しむことも可能です。

「XPC-3」は，ビジネスからゲームまで幅広く使用できるコンバーターです。

安くて，手軽で，小さい

マイコンソフトでは,これまでいくつもビデオ・スキャンコンバーターを商品化して来ましたが，今回の製品はその中でも，最も手軽な製品になっています。

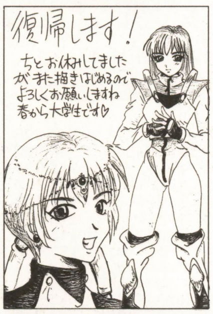
まず，価格は予価27,800円(税別)となっており，たいへん購入しやすくなりました。

また，今回は電源にスイッチング電源を使用していますので，ACアダプターはとても軽くなっています。

さらに，本体もたいへんコンパクトです。サイズは，一般的なポケットティッシュを二つ重ねたくらいです。XPC-3の発売予定は，9月となっています。

どうぞご期待ください。

今月の復帰



徳島県・早蕨しをん

今月のオススメ



東京都・蒼霧羅夢

ありがたい，おハガキのコーナー



埼玉県・二宮裕志
かわいい動物ですね。ウサギではなさそうですが。
自転車見つかるといいですね。
鍵は二つ付けた方がいいですよ。



神奈川県・まつだ暁鈴
有名なロックグループのボーカルさんを描かれたようです。
皆さんも，この人が誰か当ててみてください。



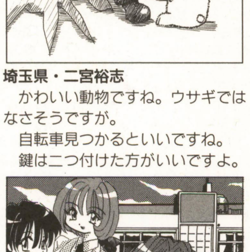
高知県・みすこむ
お久しぶりです。イラスト修行って…もしやヒマラヤで修行して来たとか…。ぜひ修行の成果を発揮してほしいものです。



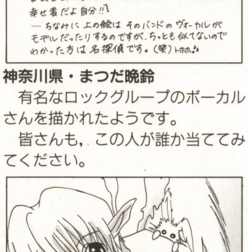
熊本県・特異点
この絵は，かなり気に入っています。ただ，もうちょっとキャラクターの想いや，背景が表に出ていると良かったかな。



大阪府・さえき司
わぉ～ん(吠)都会の一匹狼達へという某電機メーカーのコマーシャルがありましたが，この作品はそれを見て描かれたそうです。



群馬県・ふじさき
ふじさきさんの学園シリーズはぜひとも漫画化していただきたいなぁ。それと，次はもっと立体的なキャラの配置を考えてみて。



栃木県・ねことり
心配していただきありがとうございます。前々月に未掲載が確認できれば良いのですけど，突然なことが多いので。ねぇ，編集さん。



三重県・レベッカ信者
先日，レベッカのベストアルバムが発売されたようです。
きっとT・zaruさんは大喜びなのでは？



埼玉県・野沢プロト
怪力調理少女でしょうか？元気なキャラをうまく表現しておられますね。次はもっと空間を意識した絵を描いてみてください。

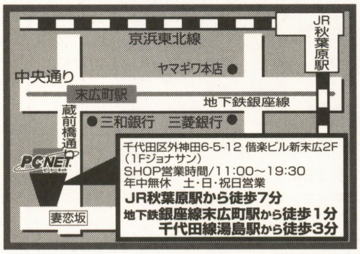


北海道・青歌
「梅雨明け」をイメージされて描かれたそうです。とっても爽やかな感じのする作品です。花柄のスカートも素敵ですね。

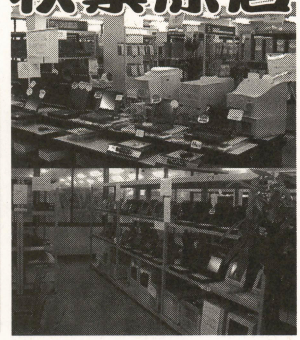
超優良中古パソコン店! 連日大盛況

秋葉原店

PC NET®
ピーシーネット



千代田区外神田6-5-12 偕楽ビル新末広2F
(1Fジョナサン)
SHOP営業時間/11:00～19:30
年中無休　土・日・祝日営業
JR秋葉原駅から徒歩7分
地下鉄銀座線末広町駅から徒歩1分
千代田線湯島駅から徒歩3分



ボーナス激安セール

PC-VA20 CBSTYU33 U3621 新品!!
(NEC)
MMX Pentium/200MHz/64MB
3.2GHD/56.6kbps/SVGA/10-4TFT
大処分 現金価格 **158,000円**
(カード価格3%増)

CF-40DT42 U3595
(パナソニック)
486DX2/50MHz
16MB/450HD
10.4TFT
大処分 大特価 **14,800円**

大人気! 抜群のヒット数!
PC NETホームページ
http://www.prins.co.jp/

オンラインカード決済も可能。 PC NET ジャストネット
http://e-mail.justnet.ne.jp/shop/pcnet/

夜間も通販受付致します
深夜2時まで受付(19時から受注受付のみ)
6/21(月)より **電話受付開始!**

24時間FAX・最新価格情報
情報BOXセンター

東京	03-3940-6000
名古屋	052-453-6000
札幌	011-210-6000
広島	082-223-6000
大阪	06-6455-6000
福岡	092-482-6000
仙台	022-268-6000

BOX番号0001#
情報BOXの内容を取り出したいときは、プッシュ回線の電話を使って操作します。24時間FAX最新価格情報ガイダンスに従って操作を行って下さい。

◆◆大特価大放出!!◆◆

商品	仕様	PC NET 大特価	
PC-9821AS2/U7	486SX/33MHz/5.6MB 170HD/FM.PCM	7,800円	U0495
PC-KM152	15マルチ:1024×768max	9,800円	U0416
PC-9821NX/3	486DX4/100MHz/16MB/ 350HD/10.3TFT	39,800円	U3205
FMV-590 D3(富士通)	Pentium/90MHz/8MB 730HD	14,000円	型番にて
Think Pad 345C(IBM)	486DX4/75MHz/4MB/ 540HD/10.4TFT	19,800円	型番にて
FMV50NAWJI(富士通)	Pentium/100MHz/16MB 810HD/11.3TFT	47,800円	型番にて
Power Mac7200/90(Apple)	PPC601/90MHz/32MB 500HD/CD4	29,800円	U9246
PC750(6883-JF6)(IBM)	Pentium/133MHz 16MB/1.2GHD/CD	36,000円	型番にて

*本商品は添付品(OSを含む)は付属しておりません。

98デスクトップ

(3.5インチ)

注文No.	商品	価格
U2987	PC-9801BA3/U2(486DX2(66)/3.6MB/210HD/HD増)	¥10,500
U2013	PC-9821BS/U7(486SX(33)/5.6MB/170HD/CD/CD60D)	¥9,800
U2058	PC-9821BP/U8(486DX2(66)/5.6MB/340HD)	¥11,000
U2089	PC-9821AP/U7(486DX2(66)/3.6MB/120HD/FM/PCM)	¥11,500
U0261	PC-9821AP/U9(486DX2(66)/3.6MB/510MB/FM/PCM/3.5×1)	¥15,500
U2121	PC-9821AP2/U2(486DX2(66)/3.6MB/FM/PCM)	¥10,000
U2031	PC-9821AP2/U8(486DX2(66)/5.6MB/3.5×1/340HD/FM/PCM)	¥15,000
U0415	PC-9821AP2/C9(486DX2(66)/5.6MB/3.5×1/510HD/CD/FM/PCM)	¥22,800
U2038	PC-9821AP3/C9(486DX4(100)/7.6MB/540HD/CD/FM/PCM/3.5×1)	¥24,800
U2216	PC-9821AF/U9(Pen(60)/7.6MB/510HD/PCM/FM/3.5×1)	¥21,800
U0636	PC-9821XS/U7(486DX2(66)/5.6MB/210HD/PCM)	¥7,800
U0683	PC-9821XS/C8(486DX2(66)/5.6MB/340HD/CD/PCM)	¥14,800
U0634	PC-9821XP/U8(486DX4(100)/5.6MB/270HD/PCM)	¥12,000
U0269	PC-9821XP/C8(486DX4(100)/5.6MB/340HD/PCM/CD付)	¥15,800
U2929	PC-9821XE10/SD(486DX4(100)/8MB/420HD)	¥13,800
U0341	PC-9821XE10/4(486DX4(100)/5.6MB/420HD/3.5×1)	¥13,500
U2857	PC-9821XF/U8(Pen(60)/8MB/270HD)	¥15,800
U2188	PC-9821XF/C9(Pen(60)/8MB/540HD/3.5×1/CD)	¥23,800
U2129	PC-9821XN/U8(Pen(90)/7.6MB/270HD/PCM)	¥18,000
U2011	PC-9821XN/C9(Pen(90)/7.6MB/540HD/CD)	¥25,800
U2603	PC-9821V10/S(Pen(100)/8MB/850HD/CD4/本体のみ)	¥32,800
U2607	PC-9821V12/S(Pen(120)/16MB/850HD/CD4/本体のみ)	¥36,800
U2610	PC-9821V13/S5RD(Pen(133)/16MB/1.2GHD/CD4/28.8k/本体のみ)	¥43,800
C0088	PC-9821V200/S7D2(MP(200)/32MB/2GHD/CD20/33.6K/本体のみ)	¥69,800
U2859	PC-9821CX13/S(Pen(133)/16MB/850HD/CD4/本体のみ)	¥39,800
U2028	PC-9821XA/C9(Pen(90)/7.6MB/540HD/CD2/PCM)	¥26,800
U1000	PC-9821XA/C10(Pen(90)/7.6MB/1GHD/CD4/PCM)	¥30,800
U2085	PC-9821XA7/C4(Pen(75)/8MB/420HD/CD4/PCM)	¥25,000
U0152	PC-9821XA7/C8(Pen(75)/8MB/850HD/CD4/PCM)	¥29,800
U2065	PC-9821XA9/C8(Pen(90)/8MB/850HD/CD4/PCM)	¥32,800
U2166	PC-9821XA10/C4(Pen(100)/16MB/420HD/CD4/PCM)	¥32,800
U2692	PC-9821XC13/S(Pen(133)/16MB/1.2GHD/CD4/本体のみ)	¥42,800
U2427	PC-9821XT/C10(Pen(90)/15.6MB/1GHD/PCM/CD4)	¥32,800

98ノート

注文No.	商品	価格
U0318	PC-9801NS/R40(486SXJ(16)/640KB/40HD/モノクロ)	¥13,000
U0365	PC-9801NS/A(486SX(33)/1.6MB/モノクロ)	¥13,000
U3057	PC-9821NM/340(486DX2(50)/1.6MB/340HD/モノクロ)	¥19,800
U3059	PC-9821ND(486SX(33)/1.6MB/9.5DSTN)	¥17,000
U3047	PC-9821ND/340(486SX(33)/5.6MB/340HD/9.5DSTN)	¥22,000
U3147	PC-9821ND2(486DX2(50)/2.6MB/10.1DSTN)	¥28,800
U3056	PC-9821ND2/3(486DX2(50)/7.6MB/350HD/10.1DSTN)	¥33,800
U3549	PC-9821ND2/5(486DX2(50)/16MB/540HD/10.1DSTN)	¥37,800
U0366	PC-9821NE(486SX(33)/3.6MB/9.5TFT)	¥18,000
U0304	PC-9821NE/120(486SX(33)/5.6MB/120HD/9.5TFT)	¥20,000
U0675	PC-9821NE/340(486SX(33)/5.6MB/340HD/9.5TFT)	¥23,000
U0333	PC-9821NE2(486SX(33)/1.6MB/9.5TFT)	¥21,000
U3097	PC-9821NE2/340(486SX(33)/5.6MB/340HD/9.5TFT)	¥26,000
U3273	PC-9821NE3(486DX2(50)/1.6MB/10.1TFT)	¥30,800
U0345	PC-9821NE3/3(486DX2(50)/8MB/350HD/10.1TFT)	¥36,800
U3118	PC-9821NF/340(Pen(75)/7.6MB/340HD/PCM/9.5TFT)	¥49,800
U3334	PC-9821NF/810W(Pen(75)/7.6MB/810HD/PCM/9.5TFT)	¥54,800
U3136	PC-9821NS/340(486DX2(50)/5.6MB/340HD/9.5TFT)	¥36,800
U3231	PC-9821NS/540(486DX2(50)/5.6MB/540HD/PCM/9.5TFT)	¥39,800
U3187	PC-9821NP/340(486DX4(75)/5.6MB/340HD/9.5TFT)	¥38,800
U3260	PC-9821NP/540(486DX4(75)/5.6MB/540HD/PCM/9.5TFT)	¥41,800
U3309	PC-9821NP/810(486DX4(75)/5.6MB/810HD/PCM/9.5TFT)	¥44,800
U0332	PC-9821LD/350A(486SX(33)/7.6MB/350HD/サブノート/9.5DSTN)	¥29,800
U3276	PC-9821LT/350A(486DX2(50)/7.6MB/350HD/サブノート/9.5TFT)	¥39,800
U3339	PC-9821LT/540A(486DX2(50)/7.6MB/540HD/サブノート/9.5TFT)	¥43,800
U3155	PC-9821LT2/3A(486DX2(50)/8MB/350HD/サブノート/9.5TFT)	¥40,800
U3135	PC-9821LT2/7A(486DX2(50)/8MB/720HD/サブノート/9.5TFT)	¥44,800
U3292	PC-9821LA10/5B(Pen(100)/7.6MB/540HD/サブノート/9.5TFT)	¥64,800
U3576	PC-9821LA10/8B(Pen(100)/16MB/810HD/VGA/9.5TFT)	¥69,800
U3269	PC-9821NB7/5(Pen(75)/8MB/540HD/PCM/10.4TFT)	¥52,000
U3204	PC-9821NB7/D5(Pen(75)/8MB/540HD/PCM/10.4DSTN)	¥52,000
U0329	PC-9821NB7/C8(Pen(75)/8MB/810HD/CD/PCM/10.4TFT)	¥74,800
U3263	PC-9821NA7/H3(Pen(75)/8MB/340HD/PCM/10.4TFT)	¥49,800
U3217	PC-9821NA9/H8(Pen(90)/16MB/810HD/CD4/PCM/10.3TFT)	¥89,000
U2766	PC-9821NA12/H8(Pen(120)/16MB/810HD/CD4/PCM/10.4TFT)	¥99,800
U3386	PC-9821NA12/H10(Pen(120)/16MB/1GHD/CD4/PCM/SVGA/10.4TFT)	¥103,000
A0070	PC-9821NA12/S10F(Pen(120)/16MB/1GHD/CD4/PCM/28kモデム/12.1TFT)	¥108,000
U3312	PC-9821NA13/C10(Pen(133)/16MB/1GHD/CD4/PCM/SVGA/10.4TFT)	¥110,000
A0074	PC-9821NR13/D10B(Pen(133)/32MB/1GHD/CD8/PCM/12.1DSTN)	¥113,000
A0076	PC-9821NR15/S10(Pen(150)/16MB/1GHD/CD10/12.1TFT)	¥123,000

バッテリーパックは消耗品につき保証対象外とさせていただきます。

DOS/V

注文No.	商品	価格
U1022	Celebris 575(DEC)(Pen(75)/8MB/540HD)	¥13,500
U2079	PC330(6573-J5G)(IBM)(486DX4(100)/16MB/540HD/3.5×1)	¥7,900
U1017	PC330(6883-JCM)(IBM)(Pen(75)/8MB/850HD)	¥14,500
U1018	PC330(6577-J2M)(IBM)(Pen(75)/8MB/850HD/CD4/3.5×1)	¥16,800
U1019	PC350(6587-JU6)(IBM)(Pen(166)/16MB/2.5GHD/CD8/付属品付)	¥44,800
SH188	PC750(6887-JS4)(IBM)(Pen(166)/16MB/1.6G/CD6)	¥41,800
B0149	PC-MA16CSZLA(NEC)(MP(200)/32MB/2.1GHD/CD20/100BASE-TX)	¥69,800
U2970	DESKPRO 2000/5133(COMPAQ)(Pen(133)/16MB/1.2GHD)	¥29,800
U2994	DESKPRO XE4100(COMPAQ)(486DX4(100)/8MB/270MB/CD2)	¥10,500
U2998	DESKPRO 4000/5166/2500(COMPAQ)(Pen(166)/16MB/1.2GHD/CD8)	¥42,800
U2789	PROLINEA 4100(COMPAQ)(486DX4(100)/8MB/420HD/CD4)	¥11,800
U2830	PROLINEA 4100(COMPAQ)(486DX4(100)/32MB/720HD/CD4)	¥14,800
U2924	PROLENEA 575(COMPAQ)(Pen(75)/16MB/420HD)	¥12,500
U1020	PROLINEA 5120E(COMPAQ)(Pen(120)/8MB/1.08GHD)	¥24,800
U2821	OPTIPLEX 466/MXV(DELL)(486DX2(66)/8MB/500HD)	¥6,000
U1021	OPTIPLEX GXMT5133(DELL)(Pen(133)/16MB/1.2GHD/CD4)	¥37,800
SH184	OPTIPLEX XL5100(DELL)(Pen(100)/32MB/1GHD/CD6)	¥23,800
U2846	PCV-590S3LCD(エプソン)(Pen(90)/32MB/540HD/CD4)	¥19,800
U2314	FMV-499D3G(富士通)(486DX4(100)/8MB/528HD/3.5×1)	¥7,500
U2759	FMV-575D5P4(富士通)(Pen(75)/16MB/1.2GHD)	¥15,500
U2996	PCT-302H20GA(日立)(AMD-K6(200)/32MB/2.1GHD/CD16)	¥79,800
U2868	PANACOM V24(2411-RPW)(パナソニック)(486DX4(100)/8MB/730HD)	¥8,000
U2870	Canon PT66DA(キヤノン)(486DX2(66)/8MB/270HD)	¥4,000
U3590	TYPE2435-A01(IBM)(Am5X86(133)/24MB/810HD/VGA/7.8DSTN)	¥56,000
U3608	ThinkPad 340CSE(2610-KJF)(IBM)(486SLC2(66)/4MB/360HD/VGA/10.4DSTN)	¥15,800
U3626	ThinkPad 360CSE(2620-9JF)(IBM)(486DX2(50)/4MB/340HD/8.4DSTN)	¥17,500
U3594	CONTURA 400CX(COMPAQ)(486DX2(40)/4MB/250HD/8.5TFT)	¥14,000
U3107	FMV-45NS1D3(富士通)(486DX2(50)/4MB/250HD/9.5DSTN)	¥13,800
U3493	FMV-47NT2E3(富士通)(486DX4(75)/8MB/340HD/10.3TFT)	¥21,000
U3235	FMV-475NT2E3(富士通)(486DX4(75)/12MB/500HD/10.4DSTN)	¥23,500
U3559	FMV-50NAWH5(富士通)(Pen(100)/16MB/810HD/CD4/SVGA/11.3TFT)	¥74,800
U3642	FMV-52NA2S1(富士通)(Pen(120)/16MB/810HD/SVGA/11.3TFT)	¥62,000
SH207	FMV-53NPW5(富士通)(Pen(133)/16MB/1.3GHD/SVGA/12.1TFT)	¥72,000
U3610	FMV-55NA5W5(富士通)(MP(150)/32MB/1.6GHD/CD10/SVGA/12.1TFT)	¥110,000
U3425	DynaBook V486A(東芝)(486SX(25)/4MB/120HD/9.8モノクロ)	¥9,800
U3439	DynaBook GS0755SW(東芝)(Pen(75)/8MB/520HD/VGA/10.4TFT)	¥39,800
U3540	DynaBook GR0758TW(東芝)(Pen(75)/8MB/810HD/VGA/10.6TFT)	¥44,800
U3361	DynaBook SS5907TW(東芝)(Pen(90)/8MB/720HD/VGA/9.5TFT)	¥49,800
U3644	PA1224JW(東芝)(Pen(100)/8MB/810HD/SVGA/11.3TFT)	¥56,800
U3566	CF-40DT42(パナソニック)(486DX2(50)/8MB/450HD/VGA/10.4TFT)	¥18,300
U3578	CF-40PT84(パナソニック)(Pen(75)/16MB/810HD/VGA/10.4TFT)	¥42,000
U3568	CF-41DT42(パナソニック)(486DX2(50)/8MB/450HD/CD2/VGA/10.4TFT)	¥38,000

MAC

注文No.	商品	価格
U9308	CENTRIS 650(Apple)(68040(25)/FPU/8MB/500HD/CD2)	¥13,800
U9303	LC520(Apple)(68030(25)/8MB/160HD/CD2/13CRT)	¥10,800
U9037	LC575(Apple)(68LC040(33)/8MB/154HD/CD/13CRT)	¥11,800
U9270	LC630(Apple)(68LC040(33)/12MB/250HD/CD2)	¥8,000
U9160	LC630(Apple)(68LC040(33)/20MB/350HD/CD2)	¥10,800
U9309	QUADRA 610(Apple)(68040(25)/8MB/230HD/CD2)	¥10,800
U9224	QUADRA 650(Apple)(68040(33)/24MB/500HD/CD2)	¥14,800
U9132	QUADRA 840AV(Apple)(68040(40)/32MB/1GHD/CD)	¥23,800
U9337	Performa 630(Apple)(68LC040(33)/8MB/250HD/CD2)(本体のみ)	¥11,800
U9343	Performa 588(Apple)(68LC040(33)/8MB/500HD/CD/14CRT付)	¥14,800
U9323	Performa 5210(Apple)(PPC603(75)/16MB/500MB/15CRT/一体型)	¥31,800
U9352	Performa 5220(Apple)(PPC603(75)/32MB/800MB/15CRT/一体型)	¥36,800
U9203	Power Mac 6100/60(Apple)(PPC601(60)/16MB/250HD/CD2)	¥16,800
U9165	Power Mac 6100/66(Apple)(PPC601(66)/24MB/350HD/CD2)	¥19,000
SH147	Power Mac 6300/120(Apple)(PPC603e(120)/16MB/1.2GHD/CD4)	¥66,800
U9279	Power Mac 7100/80AV(Apple)(PPC601(80)/40MB/700HD/CD2)	¥29,800
U9344	Power Mac 7300/180(Apple)(PPC604e(180)/16MB/2GHD/CD12)	¥103,000
U0287	Power Mac 7500/100(Apple)(PPC601(100)/16MB/1GHD/CD)	¥56,800
U9304	Power Mac 8100/80(Apple)(PPC601(80)/16MB/500HD/CD2)	¥34,000
U2054	Power Mac 8500/120(Apple)(PPC604(120)/32MB/2GHD/CD)	¥95,000
U9358	Power Mac 8600/200(Apple)(PPC604e(200)/32MB/2GHD/CD12)	¥135,000
U3207	Power Book 520(Apple)(68LC040(50)/20MB/240HD/9.5FSTNモノクロ)	¥29,800
U3356	Power Book 520C(Apple)(68LC040(50)/12MB/240HD/コプロ無/9.5D-パッシブカラー)	¥36,000
U3141	Power Book 540C(Apple)(68LC040(66)/16MB/500HD/9.5アクティブカラー)	¥48,000
U3358	Power Book 550C(Apple)(68040(66)/12MB/750HD/10.4アクティブカラー)	¥59,800
U3398	Power Book 5300CS(Apple)(PPC603e(100)/16MB/750HD/10.4D-パッシブカラー)	¥78,000
U3066	Power Book 5300C(Apple)(PPC603e(100)/32MB/750HD/10.4CTFTカラー)	¥83,000

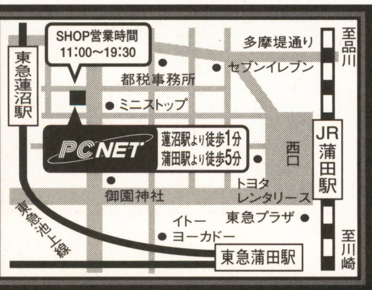
ディスプレイ

注文No.	商品	価格
U4104	PC-KM141(NEC)(14マルチ:1024×768max)	¥8,900
U4019	PC-9821CS2用CRT(NEC)(15マルチ:1024×768max)	¥9,800
U4192	PC-D151(NEC)(15マルチ:1120×768max)	¥9,800
U4176	PC-D15AC1(NEC)(15マルチ:1280×1024/0.28mm)	¥14,800
U4022	PC-KM151(NEC)(15マルチ:1024×768max)	¥9,500
U4054	PC-KM153(NEC98 15マルチ:1120×768max)	¥10,500
U0449	PC-KM153R2(NEC)(15マルチ:1120×768max)	¥11,500
U4384	PC-KM155(NEC)(15マルチ:1280×1024max/0.25mm/3列15pin)	¥13,800
U4069	98MATAディスプレイ(17)(NEC)(17マルチ:1024×768max)	¥14,800
U4053	PC-KM172(NEC)(17マルチ:1280×1024max)	¥14,800
U0193	PC-KM173(NEC)(17マルチ:1280×1024max)	¥15,800
U4324	PC-KM174(NEC)(17マルチ:1280×1024max/3列15pin)	¥17,800
U4145	M2978(Apple)(15マルチ)	¥12,000
U4209	M4436(Apple)(17マルチ)	¥21,800
U4446	D-1726T-HS(DELL)(17マルチ:1024×768max/3列15pin)	¥42,000
U4183	D-1526TX-HS(DELL)(14マルチ:1024×768max)	¥9,800
U4023	5574-N15(IBM)(15マルチ:1024×768max/0.28mm)	¥11,000
U4075	FMV-DP972A(富士通)(17マルチ:1024×768max/3列15pin)	¥17,800
U4227	RD-17G2(三菱)(17マルチ:1280×1024max)	¥22,800
U4246	MF-8515E(飯山電機)(15マルチ:1024×768max)	¥13,800
U4138	MF-8617B(飯山電機)(17マルチ:1024×768max/0.28mm)	¥17,800
U4146	MT-8617E(飯山電機)(17マルチ:1600×1200max/0.26mm)	¥22,800

掲載商品以外にも、ハードディスク、メモリ、周辺機器など多数在庫がございます。お問い合わせ下さい。
万一、品切れの際はご容赦ください。(6月24日現在)

Just Netに続く第2弾 大型仮想店舗!!
楽天市場店
http://www.rakuten.co.jp/pcnet/

地域振興券もご使用できます
(通販の代引のみ)
(但し、一部地域の振興券はご使用できない場合があります)



●全商品保証付き
●代金引換システム
●土日祝祭日配達OK
●全商品動作チェック・クリーニング済

●年中無休・24時間アクセスOK!
●電子メールでのご注文OK!
●メモリー・周辺機器多数在庫!

※クレジットによるお支払いも承っております。
※掲載価格に消費税は含まれておりません。

PC NET パシフィック ネット
株式会社パシフィックネット 〒144-0051 東京都大田区西蒲田7-10-1 相互西蒲田ビル
通販営業時間/月～金9:30～深夜2:00 土・日・祝日11:00～深夜2:00(19:00～深夜2:00までは受注受付のみ)

通販専用ダイヤル **TEL.03-3733-1441**
深夜2時まで電話受付(19:00からは受注受付のみ) **FAX.03-3733-1440**

各種カードご利用OK!
VISA MasterCard DC Diners Club International UC AMERICAN EXPRESS JCB

TEL06-6644-9100

電話受付11:00～19:00/FAX06-6647-5168

新品超特価コーナー　税別

<本体一例>

PC－98NX	LW366D／74CA	¥275,000
PC－98NX	LW366D／74DA	¥275,000
PC－98NX	LW333D／74CA	¥263,000
PC－98NX	LW333D／74DA	¥255,000
PC－98NX	LW333D／74C6	¥245,000
PC－98NX	LW333D／74D6	¥241,000
PC－98NX	LW333D／73DA	¥226,000
PC－98NX	LW333D／73D6	¥228,000
PC－98NX	LW33H／73C6	¥227,000
PC－98NX	LW33H／73D6	¥227,000
PC－98NX	LW30H／72C	¥201,000
PC－98NX	VC450J／7FC1	¥274,000
PC－98NX	VC450J／7FD1	¥274,000
PC－98NX	VC40H／7FC2	¥236,000
PC－98NX	VC40H／7FD2	¥236,000
PC－98NX	VC40H／7XC1	¥217,000
PC－98NX	VC40H／7XD1	¥217,000
PC－98NX	VC40H／7XC2	¥217,000
PC－98NX	VC40H／7XD2	¥217,000
PC－98NX	VC40H／75C	¥217,000
PC－98NX	VC40H／75D	¥217,000
PC－98NX	VE500J／77C	¥279,000
PC－98NX	VE500J／77D	¥279,000
PC－98NX	VE450J／77C	¥239,000
PC－98NX	VE450J／77D	¥239,000
PC－98NX	VE40H／75C	¥152,000
PC－98NX	VE40H／75D	¥152,000
PC－98NX	VR35L／75D	¥126,000
PC－98NX	VE35D／67C	¥163,000
PC－98NX	VH26H／6GC	¥220,000
PC－98NX	VH26H／6GD	¥222,000
PC－98NX	LT36D／64A	¥249,000
富士通	FMV－NR33X1	¥230,000
富士通	FMV－NR33X3	¥230,000
富士通	FMV－NE36A1	¥283,000
富士通	FMV－NE36A3	¥283,000
富士通	FMV－NE36L1	¥250,000
富士通	FMV－NE36L3	¥250,000
富士通	FMV－NE36X1	¥243,000
富士通	FMV－NE36X3	¥243,000
富士通	FMV－NE331	¥207,000
富士通	FMV－NE333	¥207,000
富士通	FMV－NE33E	¥188,000
富士通	FMV－MF331	¥205,000
富士通	FMV－MF333	¥205,000
富士通	FMV－MC30	¥206,000
富士通	FMV－C 50L1	¥288,000
富士通	FMV－C 50L3	¥288,000
富士通	FMV－C 45L1	¥262,000
富士通	FMV－C 45L3	¥262,000
富士通	FMV－C 4571	¥217,000
富士通	FMV－C 4573	¥217,000
富士通	FMV－C 40L1	¥238,000
富士通	FMV－C 40L3	¥238,000
富士通	FMV－C 4071	¥190,000
富士通	FMV－C 4073	¥190,000
富士通	FMV－C 4051	¥160,000
富士通	FMV－C 4053	¥160,000
富士通	FMV－M 45L1	¥256,000
富士通	FMV－M 45L3	¥256,000
富士通	FMV－M 4571	¥216,000
富士通	FMV－M 4573	¥216,000
富士通	FMV－M 40L1	¥225,000
富士通	FMV－M 40L3	¥225,000
富士通	FMV－M 4071	¥186,000
富士通	FMV－M 4073	¥186,000
富士通	FMV－M 4051	¥150,000
富士通	FMV－M 4053	¥150,000
富士通	FMV－ME 355	¥123,000
富士通	FMV－ME 35B	¥100,000
富士通	FMV－VP 40X3	¥216,000
富士通	FMV－VP 403	¥185,000
富士通	FMV－NE9 26X3	¥225,000
富士通	FMV－NE9 263	¥183,000
富士通	FMV－NF9 263	¥188,000
富士通	FMV－S9　4073	¥188,000

富士通	FMV－S9　407C1	¥150,000
富士通	FMV－C9　40L1	¥228,000
シャープ	PC－PJ2－S2	¥199,000
シャープ	PC－PJ2－M2	¥223,000
シャープ	PC－MJ10M	¥238,000
シャープ	PC－FJ30	¥228,000
シャープ	PC－PN15	¥276,000
松下	CF－S51EXJ8	¥228,000
松下	CF－S51EJ8	¥189,000
松下	CF－C33EJ8C	¥165,000
東芝	PAP702J8	¥221,000
東芝	PAP330J8	¥189,000
東芝	PAS405JA	¥230,000
SONY	バイオ　PCG－C1R	¥184,000
SONY	バイオ　PCG－C1S	¥198,000
SONY	バイオ　PCG－Z505D	¥230,000
SONY	バイオ　PCG－505V	¥185,000
SONY	バイオ　PCG－505V/ABX	¥220,000
SONY	バイオ　PCG－887/BP	¥248,000
SONY	バイオ　PCG－883/BP	¥248,000
SONY	バイオ　PCG－881/BP	¥202,000
SONY	バイオ　PCG－F26／BP	¥290,000
SONY	バイオ　PCG－F23／BP	¥244,000
SONY	バイオ　PCV－M390TV7	¥202,000
SONY	バイオ　PCV－L310/BP	¥220,000
IBM	ｼﾝｸﾊﾟｯﾄ 600E　2645－4LJ	¥270,000
IBM	ｼﾝｸﾊﾟｯﾄ 390E　2626－90J	¥156,000
IBM	ｼﾝｸﾊﾟｯﾄ 570　2644－AA7	¥272,000
アップル	P. MG3／400 (M7555J/A)	¥210,000
アップル	P. MG3／350 (M6666J/A)	¥227,000
アップル	P. M　iMAC333各色	¥158,000

ユニオンオリジナルDOS/V PENTIUM3　500セット
ﾏｻﾞｰﾎﾞｰﾄﾞ-BH6 ﾋﾞﾃﾞｵｶｰﾄﾞ-VIPER V770-32M/AGP FD3ﾓｰﾄﾞ ｻｳﾝﾄﾞ付
P3-500/256M/13.6G/40XCD/17CRTﾀﾞｲﾔﾓﾝﾄﾞﾄﾛﾝ　予価¥211,800

ユニオンオリジナルルDOS/V PENTIUM3　550セット
ﾏｻﾞｰﾎﾞｰﾄﾞ-BH6 ﾋﾞﾃﾞｵｶｰﾄﾞ-VIPER V770-32M/AGP FD3ﾓｰﾄﾞ ｻｳﾝﾄﾞ付
P3-550/256M/13.6G/40XCD/17CRTﾀﾞｲﾔﾓﾝﾄﾞﾄﾛﾝ　予価¥243,800

ユニオンオリジナルDOS/V CELERON433PPGA
ﾏｻﾞｰﾎﾞｰﾄﾞ-ZM6 ﾋﾞﾃﾞｵｶｰﾄﾞ GRAPHIC G2000-8M/AGP FD3ﾓｰﾄﾞ ｻｳﾝﾄﾞ付
ｾﾚﾛﾝ433/64M/4.3G/40XCD/17CRTﾀﾞｲﾔﾓﾝﾄﾞﾄﾛﾝ　予価¥111,800

ユニオンオリジナルDOS/V AMD　K6－2　450セット
ﾏｻﾞｰ- P5A/SUPERSOKET7 ﾋﾞﾃﾞｵｶｰﾄﾞ-GRAPHIC G2000-8M/AGP
FD3ﾓｰﾄﾞ ｻｳﾝﾄﾞ付 K6-2-450/64M/4.3G/40XCD　予価¥ 79,800

ユニオンオリジナルDOS/V CELERON433PPGA　DVDセット
ﾏｻﾞｰﾎﾞｰﾄﾞ-BH6 ﾋﾞﾃﾞｵｶｰﾄﾞ-RAGE128-16M/AGP FD3ﾓｰﾄﾞ ｻｳﾝﾄﾞ付
ｾﾚﾛﾝ433/128M/8.4G/DVD-ROM(6.2X,32X)予価¥115,800

ユニオンオリジナルDOS/V AMD K6－2 450 DVDセット
MB-P5A/1M ﾋﾞﾃﾞｵｶｰﾄﾞ-RAGE128-16M/AGP FD3ﾓｰﾄﾞ ｻｳﾝﾄﾞ付
K6-2-400/128M/8.4G/DVD-ROM(6.2X,32X) 予価¥113,800

ｵﾘｼﾞﾅﾙDOS/Vはすべて,マウス,キーボードｰﾄﾞ付です。

○メビウス，アプティバ，東芝，富士通の新製品など大特価CALL!!
広告の機種はほんの一例です載ってない機種はお問い合わせ下さい。この価格は6月15日の価格の-部です雑誌が出た時は変わっています。

<モニター一例>

三菱	RD－17GR	17ｲﾝﾁﾏﾙﾁｽｷｬﾝ	¥ 44,500
三菱	RD－G17X	17ｲﾝﾁﾏﾙﾁｽｷｬﾝ	¥ 40,000
三菱	RD－F17X	17ｲﾝﾁﾏﾙﾁｽｷｬﾝ	¥ 42,000
三菱	RD－17MX	17ｲﾝﾁﾏﾙﾁｽｷｬﾝ	¥ 38,000
SONY	CPD－19GS2	19ｲﾝﾁﾏﾙﾁｽｷｬﾝ	¥ 77,500
SONY	CPD－17ES2	17ｲﾝﾁﾏﾙﾁｽｷｬﾝ	¥ 44,000
NEC	DV15A1	15ｲﾝﾁﾏﾙﾁｽｷｬﾝ	¥ 21,800
ユニオン	ゲームモニタ	19ｲﾝﾁCRT	
21ピン	24KHZ,15KHZ OK	PS,SS,基板など	¥ 19,800

<プリンター一例>

キャノン	BJF－100	¥ 17,500
キャノン	BJF－200	¥ 20,000
キャノン	BJF－600	¥ 29,500
キャノン	BJF－800	¥ 30,000
キャノン	BJC－80V	¥ 28,000
キャノン	LBP－220PRO	¥ 30,000
キャノン	LBP－320PRO	¥ 46,500
エプソン	PM－770C	¥ 38,000
エプソン	PM－670C	¥ 23,500
エプソン	PM－680C	¥ 25,000
エプソン	PM－2000C	¥ 35,000
エプソン	PM－3000C	¥ 54,000
H. P	DESKJET895CXI	¥ 36,000
H. P	DESKJET880C	¥ 31,000

<周辺機器一例>

ﾋﾞﾃﾞｵｺﾝﾊﾞｰﾀｰ	電波	XRGB－2	¥ 19,800
ﾊﾟﾘ付72PIN8M	I／O	SIM366－8MT	¥ 2,800
メモリ	I／O	ND64-8M NA12.NA9	¥ 980
HDD	I／O	U2HD－9．1G	¥ 93,800
HDD	I／O	HDVS-UM13G	¥ 36,800
HDD	I／O	HDVS-UM4.3G/UPCI	¥ 29,800
MOD	I／O	MOF－1300B	¥ 70,800
MOD	I／O	MOF－H640B	¥ 50,800
MOD	I／O	MOF－1300	¥ 71,800
MOD	I／O	MOF－H640	¥ 48,000
スキャナ	EPSON	GT－7000U	¥ 28,500
ﾃﾞｼﾞﾀﾙｶﾒﾗ	ﾌｼﾞﾌｨﾙﾑ	ﾌｧｲﾝﾋﾟｯｸｽ2700	¥ 49,500
ﾃﾞｼﾞﾀﾙｶﾒﾗ	ﾌｼﾞﾌｨﾙﾑ	ﾌｧｲﾝﾋﾟｯｸｽ600Z	¥ 40,500
ﾃﾞｼﾞﾀﾙｶﾒﾗ	SONY	DSC－F55K	¥ 67,000
ﾃﾞｼﾞﾀﾙｶﾒﾗ	ｵﾘﾝﾊﾟｽ	C－900ズーム	¥ 45,000
ｱﾝﾌﾟ内蔵ｽﾋﾟｰｶ	PANASOIC	EAB－MPC55	¥ 6,980

<音源一例>

ローランド	SC88PRO／G	¥ 59,800
ローランド	SC88ST／PRO	¥ 44,800
ローランド	ﾐｭｰｼﾞ郎88PRO DTM88PRW	¥ 64,800
ローランド	ﾐｭｰｼﾞ郎88PRO DTM88PSW	¥ 52,500

<ワープロ一例>

各　社広告に載っていない機種も大特価で販売中です!!

シャープ	MR－3	¥129,000
シャープ	WD－VP1	¥ 90,000
東芝	JW－8120	¥111,000
富士通	LX－9000－J	¥ 81,000
NEC	JX－A200	¥ 48,000
NEC	JX－A500	¥ 88,000
PANASONIC	U1CSD500	¥ 91,000

<電子手帳・モバイルギア・一例>

SHARP	MI－EX1	¥ 85,800
SHARP	MI－310	¥ 65,000

その他何でも見積り迅速にFAX致しますFAX専用回線の方のみ

新品高額即買取OK!!

- ●商品在庫及び新品買取&販売相場は毎日変動します。TELでお問い合わせ下さい。
- ●商品はすべて新品! もちろん"メーカー保証付"です。
- ●広告の商品はほんの一例です。その他あらゆる御相談に応じます、お気軽にTELを!!
- ●買取、下取りもOK!!TEL、メール,FAXにていつでもお問い合わせ下さい。
- ●業者の方大歓迎!!!2千万円まで即金、超高価にて買い取ります。www.kaitori.net まで
- ●MSX,TOWNS,X68000,PC88も取り扱い中です。3号店トムではソフトを超高価にて買い取ります。TEL.06-6644-5100
- ●その他、マックやパソコン関連、何でも買い取り&販売します!!

中古コーナー(一例)　ネットU-COM http://www.kaitori.net/union

中古機種（一例）	買取価格	販売価格
PC9821 V200M7（S7は5千円安、V166S7は1万円安）	45,000～	65,000～
PC9821V16 S5（M7は5千円高）	32,000～	52,000～
PC9821 V20S5（M7は1万円高）	40,000～	60,000～
PC9821Cs2S3,Cb/2D,Cb2B,Cb/2T（Ceは5千円安）	10,000～	25,000～
PC9821Cx2/SI5T（17Tは1万円高、CX3は1万円高）	20,000～	30,000～
PC9821Ct20（Ct16は2万円安）	40,000～	60,000～
PC9821Xa10/C12,Xa7e/S17（Xa12は5千円高）	20,000～	40,000～
PC9821 Na7/H5（H3は1万円安、H7は1万円高）	30,000～	50,000～
PC9821Nr166X30F（NW150は2万円安）	135,000～	155,000～
PC9821Ne,Ne2（Ndは1万円安）	20,000～	30,000～
PC9821Lt2/7A（La10S8は2万円高）	25,000～	40,000～
PC9821Nr13D10A.B（NW133D14は1万円高）	60,000～	80,000～
PC9821Nb7/C8（Nb7/5は2.5万円安）	50,000～	65,000～

クレジット金利表

回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
金利%	2.0	2.5	3.8	5.3	5.5	8.3	9.4	10.0	11.0	14.0	15.3	18.0	20.0	23.5	26.0

広告の商品はほんの一例です。その他、多数格安にて販売中です。お問い合わせください。

■お振込先
大阪厚生信用金庫本店
普通0437350
ユニオンコンピューターネットワーク



※最新の販売、買取情報はTELでチェックしてください。

代金引き替えOK! 超低金利ローンOK!!

◆HP http://www.kaitori.net/union◆メールunion@kaitori.net

中古相場は一例です。詳しくはTELにて。98,DOS/V,ワープロ,マック,X68,MSX,ゲーム機,周辺機器なんでも売り買いOK!!

PC9821Na9/H8（Na12/S8,Na12/H10は1万円高）	55,000～	75,000～
PC9821Na13/H10（C10は1万円安）	75,000～	95,000～
PC9821Nr15/S14F（S10は1万円安）	100,000～	130,000～
Ls150S14C,D（Ls13D10は5万円安）	110,000～	130,000～
PCG-C1R	150,000～	170,000～
PCG-505S	150,000～	170,000～
PCG-888	220,000～	250,000～
PJ1-M3	142,000～	152,000～
NR930L1	181,000～	201,000～
2607-20J	120,000～	140,000～
CF-S51J8	174,000～	194,000～
LW30H/64C6	190,000～	210,000～
FMV-NU7233（NU5163は2万円安）	130,000～	150,000～
PC-PJ2（530X16は4万円安）	160,000～	180,000～
ペンティアム133,DOS/V機（P166は5千、P266は1万円UP）	20,000～	30,000～
MSX2+AI-WSX,FI-XV/AI-WX,FIXDJ	10,000～	20,000～
MSXターボR AI-ST (GTは2万円高)	15,000～	35,000～
MSX用ディスクドライブ	5,000～	10,000～
X68K 600C/ACE/PRO/PROⅡ	8,000～	18,000～
X68K　エキスパートI,II/（スーパーは1万円高）	10,000～	30,000～
X68000CRT 600D/601D/602D/605D/614D	7,000～	15,000～
X68000CRT 603D/604D/606D/608D	4,000～	9,000～
X68000XVI (コンパクトは1.5万円安、CZ500は7万円高)	25,000～	65,000～
FMタウンズIIフレッシュ（TVは1万円高）	8,000～	28,000～
15インチマルチスキャンモニター（17インチは1万円高）	5,000～	11,000～
リブレット100（50は3万円安、70は2万円安）	70,000～	100,000～
ミュージ郎SC88PROG（SC88PROは5千円安）	30,000～	40,000～
電波 XRGB-2（XRGB-1は3千円安）	8,000～	15,000～
ワープロ専用機、プリンター、MO、HDD、MIDI等	TEL	TEL

Union Computer Network

ユニオンコンピューターネットワーク

〒556-0005　大阪市浪速区日本橋4丁目15-23

注文は在庫確認の上、現金書留か銀行振込にてお申し込み下さい。
配達日、日時指定可、品物がついたときお金を払うこともできます。
全品保証付、初期不良は交換します。
代引でキャンセルされますと所定のキャンセル料がかかります。

送料表	A1200	A1500
代引手数料	1個口に付1500	

※北海道、沖縄、離島は別料金

24時間フル回転!! ガンバッテます

Computer Game Land 情報ハウスが熱いぞ!!



各種パソコンソフト買取中!!



ゲーム・ユーティリティ・ツールetc…



■PC-8801　■PC-9801　■Windows
■X68000　■FM TOWNS　■MSX1
■X1/turbo　■FM77/AV　■MSX2

(ゲームのジャンルは一切問いません。MSX・X1・88のテープ版も可)

ハード・関連書籍も買取中で～す



下記のパソコン本体・周辺機器も大募集しています。
情報ハウスまでどんどん送って下さいネ!

- ＊PC-8801(SR・FR FH・MH・FA・MA・VA他)
- ＊X68000(初代・ACE・PRO・EXPERT/2MB)
- ＊X1ターボ全機種　＊MSX1・MSX2+・MSXターボ
- ＊FM TOWNS全機種(2MB以上・2ドライブ)etc…
  (各機種周辺機器類も幅広く買取り実施中)

★マスターシステムの本体・周辺機器・ソフトもOK!!

ゲームユーザーに大人気!!

そふとぷれす ありがとう　好評です。

情報ハウスでは，いまだに根強い人気のMSX.PC-88などの旧型のパソコンからX68000やPC－98 FM－TOWNS．Windows機などのパソコンで使用します現物ゲームソフトの在庫と販売価格を掲載したソフト在庫リスト**そふとぷれす**を発行しています。このリストは，申込みのあった時点での在庫を掲載してお送りしています。(随時，ソフトの追加と削除の繰返し)古いゲームをおさがしの方や数種類のパソコンを所有されている方には特にオススメ!!　この在庫リストをご希望の方は，80円切手8枚同封のうえ情報ハウスリスト係までお申込み下さい。(月1回2ケ月間，計2回お送りします。)

●**そふとぷれす**対象ソフト
※MSX1/2　＊PC-9801/21
＊FMタウンズ　＊PC-8801
＊X68000　＊Windows
他 MSX/X68K関連書籍
(機種別ではなく総合リストです)
FAXでのお申込みは出来ません。

■**そふとぷれす**は，どなたでもお申込みは可能ですがインターネットをご利用の方はホームページ版のご利用をオススメします。
■買取り査定をご希望の方はFAX・封書・Eメールのいずれかでお願いします。(お電話はご遠慮下さい。)

MSX/X1/X68K/88の関連書籍買取り可!!

(PC-98用のMS-DOSやプログラム関連の書籍類も買取りします。)

お願い　(宅配便かゆうパックでお送り下さい)
買取品を送られる場合は，住所．氏名．電話番号．品名を書いたメモを同封して下さい。18才未満の方は保護者の方の代理申込みになります。(運転免許証．学生証．パスポート．保険証いずれかのコピーも必ず同封して下さい)

＊PC-98，X68000，FM-TOWNSの各本体を含んだ買取りの場合は在庫調整等で買取りを中断する場合がありますので，なるべくFAX，封書，Eメールなどでお問合わせ下さい。尚ソフトのみの買取りは10本以上で現在実施しています。PC係

Computer Communication　(通販専門中古ショップ)

情報ハウス

神奈川県座間市入谷4-15-2-1-307
TEL0462(57)1605 (日・祝 休業) 〒228-0024
FAX0462(57)1610 電話受付 PM2:00～PM6:00

ホームページ➡http://www.din.or.jp/~jhousef1/

http://www.iosys.co.jp/ http://www.iosys.co.jp/ http://www.iosys.co.jp/ http://www.iosys.co.jp/ http://www.iosys.co.jp/ http://www.iosys.co.jp/ http://www.iosys.co.jp/

旧機種から新機種までけっこう安い！

中古パソコン全国通販

http://www.iosys.co.jp/
email : sales@iosys.co.jp

営業時間　11:00~19:00　土日も休まず営業！
tel (06)6631-6695
fax (06)6631-6697

下記商品以外にも在庫はあります、TEL、FAX、ﾎｰﾑﾍﾟｰｼﾞにてご確認下さい！！また、ご注文の際には必ず在庫確認をして下さい。毎週土・日はＪＵＮＫ専門店も営業(14:00～19:00)

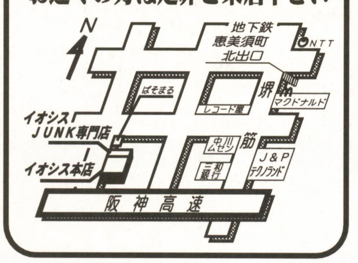
イオシス
IOSYS
〒556-0005
大阪市浪速区日本橋5-14-13

お振込先

銀行	三和銀行　恵美須支店 普通 3753440 イオシス
郵便	記号 14130 番号 76225881 イオシス

★最新リストはFAXにてお送りいたします。「リスト希望」と明記の上送り先を書いて送信して下さい、またﾎｰﾑﾍﾟｰｼﾞでもご覧になれます。
★発送は、クロネコヤマトの宅急便にて
送料　￥1,500　代引手数料　￥1,000

お近くの方は是非ご来店下さい



大好評

充実のサポートで初心者の方も安心！
- お客様の用途に応じた商品をこちらでお探しいたします
- 全商品１ヶ月間保証いたします
- 在庫切れの時でも「名前、ＴＥＬ」を登録していただければ入荷次第にこちらからご連絡差し上げます
- 新品の商品等も格安にてお取寄できます

詳しくは tel または fax にて

とれたて新情報満載のイオシスネット！
- 今お持ちのパソコンが簡単スピード査定の**買取フォーム**
- アウトレット等のお買得情報満載！**けっこう安い特価品**
- お好きな値段で落札できる**オークションコーナー**
- リアルタイムの在庫がわかる毎日更新**本日の在庫**
- パソコンに対する質問など**何でも書き込んで掲示板**

http://www.iosys.co.jp/ にアクセス！！

らくちんスピード査定!! けっこう高く買いまっせ！
- 中古パソコンけっこう高く買います。
- 新品の買取も行っております。新品の場合は、**特別業者価格**にて超高額買取いたします。
- 会社、学校等の大量処分は、こちらからお引取にあがります(大阪府内のみ)

査定は簡単！
tel,fax または ﾎｰﾑﾍﾟｰｼﾞ にてご連絡ください

らくちんスピード査定!!

お買得!
FUJITSU FMV-5133D5
お好みで色々組み合わせられる　イオシス　チョイスセット！



CPU : Pentium133MHz
RAM : 32MB
HDD : 1.2GB
CD : 4xCD

お客様のお好みに合わせて選べる「ﾁｮｲｽｾｯﾄ」。ゲームがしたい方には17ｲﾝﾁﾓﾆﾀと音源セット、インターネットがしたい方は15ｲﾝﾁﾓﾆﾀとﾓﾃﾞﾑｾｯﾄなどお好きな組み合わせが出来ます。また、本体のみでもお買得価格！ローコストで様々なご使用用途に対応出来るお買得セットです。！

スタンダード(本体のみ)
￥34,800

CRT : 15"MultiScan (640x480~1024x768)
１５インチモニタセット
￥10,000UP

CRT : 17"MultiScan (640x480~1024x768)
１７インチモニタセット
￥15,000UP

Sound: SoundBlaster16PnP & Speaker
音源&スピーカーセット
￥ 5,000UP

Modem: 56KBPS PCI-Bus
モデムセット
￥ 8,000UP

Windows 対応 DOS/Vﾃﾞｽｸﾄｯﾌﾟ

FUJITSU FMV DeskPower SV205 (MMX200/32MB/3.2GB/24xCD/56KBPS/音源/VGA_2MB/15"CRT)	￥ 94,800
FUJITSU FMV DeskPower MV205 (K6-200/32MB/2.1GB/24xCD/33.6KBPS/音源/VGA_2MB/15"CRT)	￥ 89,800
FUJITSU FMV-5200T5 (Pentium200/32MB/3.2GB/8xCD/音源)	￥ 59,800
FUJITSU FMV-5166 (Pentium166/32MB/1.2GB/4xCD/音源/VGA_2MB)	￥ 42,800
FUJITSU FMV-5100 (Pentium100/16MB/850MB/VGA_2MB)	￥ 22,800
COMPAQ DESKPRO5166/5M2000ML-CD (Pentium166/16MB/2GB/4xCD/ﾐﾚﾆｱﾑ2MB)	￥ 49,800
COMPAQ ProLinea PL590/4M630CDS (Pentium90/16MB/630MB/4xCD/音源)	￥ 32,800
DEC Celebris FX5200M (MMX200/32MB/2GB/8xCD/VGA_2MB/10BASE-T)	￥ 67,800
DEC Celebris590リクナビセット (Pentium90/16MB/500MB/4xCD/56KBPS/Vision864_2MB/15"CRT)	￥ 44,800

NEC PC-9800ｼﾘｰｽﾞ

PC-9821 V200/M7D (MMX200/32MB/3GB/20xCD/33.6KBPS/音源/VGA_2MB/17"CRT)	￥115,000
PC-9821 V16/M7D (Pentium166/32MB/2GB/8xCD/33.6KBPS/音源/VGA_2MB/17"CRT)	￥ 82,000
PC-9821 V13/M7D (Pentium133/16MB/1.6GB/4xCD/28.8KBPS/音源/VGA_2MB/17"CRT)	￥ 64,800
PC-9821 Xa20/W30 (Pentium200/32MB/3GB/8xCD/100BASE-TX/音源/ﾐﾚﾆｱﾑ2MB)	￥ 89,800
PC-9821 Xa12/K12 (Pentium120/32MB/1.2GB/4xCD/音源/VGA_2MB/PCMCIAx2)	￥ 55,800
PC-9821 Ap3/C8W (486DX4-100/8MB/340MB/2xCD/3.5"FDDx1/86音源/Vision864)	￥ 39,800
PC-9821 Xp/C8W (486DX4-100/6MB/340MB/2xCD/3.5"FDDx1/音源/Vision864)	￥ 28,800
PC-9801 FA5 (486SX-16/2MB/40MB_SCSI/5"FDDx2/音源)	￥ 14,800
PC-9801 RX21 (286-12/1MB/5"FDDx2)	￥ 12,800

DOS/V・PC-9800ﾉｰﾄ

FUJITSU NUⅢ16 (MMX166/32MB/2.1GB/20xCD/56KBPS/音源/12.1"TFT(XGA))	￥148,000
SONY VAIO PCG-505EX/64 (MMX166/64MB/2.1GB/33.6KBPS/音源/10.4"TFT(SVGA))	￥149,000
NEC LaVie NX Lw23/33D (MMX233/64MB/2.1GB/20xCD/56KBPS/音源/13.3"TFT(XGA))	￥168,800
NEC PC-9821 Nw133/D14D (MMX133/32MB/1.4GB/11xCD/33.6KBPS/音源/12.1"DSTN(SVGA))	￥108,800
NEC PC-9801 NS/A (486SX-33/2MB/ﾓﾉｸﾛ)	￥ 14,800

ディスプレイ

SHARP CE-LT14M (13.8"TFT液晶/1024x768/3列15Pin/ｱﾅﾛｸﾞ)	￥ 79,800
NEC PC-KM174 (17"ﾏﾙﾁｽｷｬﾝ/640x400~1280x1024/3列15Pin&5BNC)	￥ 29,800
FUJITSU FMV-DPS972 (17"ﾏﾙﾁｽｷｬﾝ/640x480~1280x1024/3列15Pin/内蔵Speaker)	￥ 24,800
COMPAQ 171FS (17"ﾏﾙﾁｽｷｬﾝ/640x480~1024x768/3列15Pin)	￥ 19,800
IBM 5574-N15 (15"ﾏﾙﾁｽｷｬﾝ/640x480~1024x768/3列15Pin)	￥ 15,800
COMPAQ 151FS (15"ﾏﾙﾁｽｷｬﾝ/640x480~1024x768/3列15Pin)	￥ 15,800
NEC PC-KD881 (15"/640x400/2列15Pin NEC PC-9800ｼﾘｰｽﾞ専用)	￥ 6,800
NEC PC-KD854n (14"/640x400/2列15Pin NEC PC-9800ｼﾘｰｽﾞ専用)	￥ 5,800

その他周辺機器

72Pin FastPage SIMM NP 8MB ￥1,800/16MB ￥3,800/32MB	￥ 7,800
NEC 9800ｼﾘｰｽﾞ専用・汎用 2MB ￥1,800/ 4MB ￥2,800/ 8MB	￥ 4,500
NEC PC-9800ｼﾘｰｽﾞ・DOS/V用音源	￥ 3,800~
内蔵IDE HDD 540MB ￥7,800 / 1GB ￥9,800 / 2GB	￥ 12,800
外付SCSIHDD 540MB ￥9,800 / 1GB ￥12,800 / 2GB	￥ 19,800
NEC 9800ｼﾘｰｽﾞ外付3.5"・5"FDD 1ﾄﾞﾗ ￥7,800 / 2ﾄﾞﾗ	￥ 11,500
MicroSoft Windows98製品版(PC/AT・PC-9800両用)	￥ 14,800

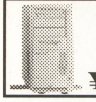
業者様 大歓迎！新品・中古問わず
業者価格にて高額買取

下記商品は６月現在の高額買取指定品です。TEL,FAX,ホームページにて査定できます。是非ご利用ください。また、業者様の新品買取も超高額にて行っております。

けっこう高く買いまっせ！

売るなら今だ！高額買取強化月間実施中！

超高額! NEC PC-9821 **MATE-X**



Xv20/W30
超高額買取指定品
￥ 50,000

超高額! FUJITSU **DeskPower**



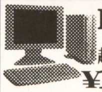
C Ⅸ 35L3
超高額買取指定品
￥145,000

超高額! FUJITSU **BIBLO**



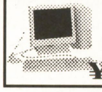
NE Ⅶ 20
超高額買取指定品
￥115,000

超高額! SONY **VAIO**



PCV-M350L3
超高額買取指定品
￥140,000

超高額! NEC PC98-NX **ValueStar**



VC26/4XD
超高額買取指定品
￥128,000

■■ NEC PC-9800 , PC-9821 ■■

PC-9821 V233/M7	￥ 75,000
PC-9821 Xv13/W16	￥ 40,000
PC-9821 Xa20/W30	￥ 40,000
PC-9821 Ls150/S14D2	￥101,000
PC-9821 Nr166/X30F	￥107,000
PC-9821 Nw150/S20D	￥ 95,000
PC-9821 Na12/S10F	￥ 60,000

★Pentium搭載の98ｼﾘｰｽﾞ大募集中！

■■■ FUJITSU DeskPower ■■■

CⅨ35L	￥145,000
CⅨ355	￥115,000
CⅧ30L	￥128,000
MⅧ30L	￥116,000
MV205	￥ 62,000
SⅧ307	￥ 87,000
SV267	￥ 80,000

★省スペース型は特に高額買取！

■■■■ FUJITSU BIBLO ■■■■

NEⅦ20	￥115,000
NPV20	￥110,000
NP13	￥ 85,000
NRⅨ26X	￥135,000
NUⅦ23	￥120,000
NUⅢ16	￥103,000
NU13	￥ 88,000

★上記のBIBLO以外も 大募集中！

■■■■ NEC PC98-NX ■■■■

PC98-NX VC26/3XC	￥128,000
PC98-NX VE30H/57D	￥ 90,000
PC98-NX VS26D/M7DA2	￥ 65,000

■■■■■ SONY VAIO ■■■■■

SONY VAIO PCG-505EX/64	￥112,000
SONY VAIO PCG-715	￥110,000
SONY VAIO PCG-868	￥160,000

★VAIOﾃﾞｽｸﾄｯﾌﾟｼﾘｰｽﾞ大募集中！

緊急大募集！

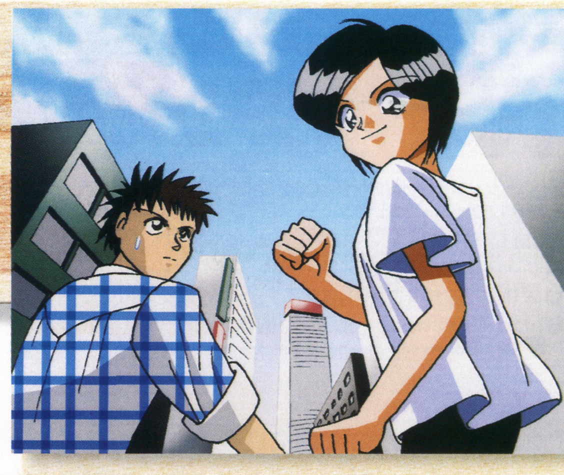
NEC	PC98-NX ValueStar,LaVie
FUJITSU	DESKPOWER,BIBLO
SONY	VAIO
IBM	ThinkPad
SHARP	Mebius

等も大募集中。また、省スペースパソコンやノートパソコンは特に高額買取実施中！

http://www.iosys.co.jp/ http://www.iosys.co.jp/ http://www.iosys.co.jp/ http://www.iosys.co.jp/ http://www.iosys.co.jp/ http://www.iosys.co.jp/ http://www.iosys.co.jp/

イラスト／野沢プロト

ゲーム・クリエイター・スクール特集
飛び込みレポート
夏の体験入学



ゲームを作る仕事をしたい！　業界への最短経路であるゲーム・スクールへ入学する前に，自分に合った学校を選ぶノウハウを知っておこう。ベーマガ編集部では，夏の体験入学シーズンに大取材陣を派遣し，興味深い情報をたくさん集めてきたぞ。この記事を読んで，これから予定されている夏の体験入学に，いまから準備をしておこう。

鉄はアツいうちに打て

世の中，あいかわらず不景気ですね。大卒の求人倍率じたいが，今年は過去最悪で，即戦力になりにくい文系学生は，とくに苦戦しているようです。反対に，理系学生の求人はまだ良いほうで，高度な技術を必要とする専門職は，つねに人手不足なんだそうです。

ゲーム業界はつねに，新しい人材を求めています。ゲームをする世代が，やはり若者が中心なので，同じように若い感性をクリエイターに求めているわけです。感性は磨けば，いつまでも研ぎ澄ましておけますが，これはある程度若いうちに磨いておけばの話です。

また，不景気が企業の採用基準を変えてしまいました。経験者を求める比率が高まったのです。ゲーム制作は，学校の授業とはまったく別次元の作業です。深夜アルバイトで，工業部品を何個も作るように簡単に覚えられるものではありません。技術力と創造力が要求されるわけですから，一度でも制作にかかわっている経験者は，新人とくらべて，ゲームに対する姿勢も認識も，天と地ほどの差が出ます。だからといって，どの会社でも経験者しか採用しなければ，業界は年寄りの集まりになってしまいます。

そこでゲーム・クリエイター・スクールの出番です。若い感性を磨き，なおかつゲーム制作を経験させておくことが可能な学校です。最近は，大学生，大卒者の入学も増え，「手に職を」つけようとしている人が増えているようです。

これらの学校は，じつは教育方針や設備，講師に差があって，実績ある学校だからといって，誰が入っても才能が期待以上に伸びるとはかぎりません。流されやすい人が自由な校風の学校へ行き，惰性で2年間をすごしてしまったり，機動力がウリの青年がガチガチに規律に縛られた学校でネをあげてしまうことも，よくあることなのです。

ですから，みなさんは，興味のある学校もない学校も，とりあえず資料を集めまくり，学校を見学し，もし体験入学が開催されているようであれば，できるだけ参加してみてください。そして，ナマの雰囲気を味わってみてください。

今月は，初夏に行われたイベントのレポートを中心に，新入生のインタビューや，過去の説明会の思い出を語ってもらうなど，この夏休みを利用して行われる体験入学にマトを絞った特集です。

それではこの貴重な体験入学を大いに利用して，キミの能力をしっかりと伸ばしてくれる学校を選びとってください。

用意しておきたいもの

バッグ……いろいろA4サイズのブ厚い資料がもらえるはず。手ぶらで行かないほうがいい。

筆記用具……アンケートに答えるだけでなく，メモを取りたくなる授業も多いのだ。

地図……駅までの経路や，駅からの道筋を事前に確認していても，けっこう重宝する。



観察するキーポイントはずばりココだ!!

●講師陣

現場経験のある先生に，気軽に質問できる環境がベスト。熱意のある人なのは当然。

●生徒作品

学校のレベルや，得意分野が作品をとおしてわかるもの。じっくり見ておこう。

●設備

CGに関しては，高スペックのマシンのほうが作業が早いのは当然。プログラミング専攻の場合は，マシンの能力はあまり関係ない。むしろ，1人1台以上使えるか，自由に使える時間はどれだけあるかが重要なチェック・ポイント。

●参加者

じつはレベルは仲間の雰囲気で左右される。体験入学に来ている時点で入学を決意している見学者を見つけ，「この人とならうまくやっていけそうだ」と思ったら友だちになっておこう。もし別の学校になっても，親交を続けていれば，業界に入ってからもいいコネクションになるぞ。

●就職実績・就職率

公開してなかったり，バイトでしか採用していない企業も多いので，数値や企業実績はあまりアテにならない。

よし取材入学に突入だ!!

設備はピカイチの大手専門学校

代々木アニメーション学院

ゲーム・クリエイター総合学部…CGデザイナー科／キャラクター・デザイン科／モーションキャプチャ・デザイナー科／ゲーム・デザイナー科／ゲーム・シナリオライター科／マルチメディア・クリエイター科／サウンド・ディレクター科／デジタル映像エキスパート科

■〒151-0053　東京都渋谷区代々木1-20-3-BM-7　■フリーダイヤル　0120-310-042(才能を世に)
■JR総武線・山手線「代々木」下車・徒歩2分
■http://www.yag.ac.jp/　■E-mail　yag_info@po.sphere.ne.jp



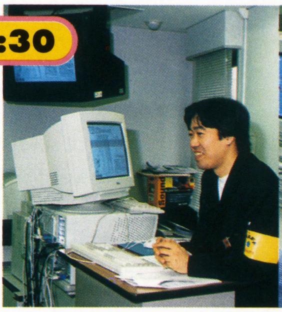
アニメのノウハウがCGに活きる

アニメーションのノウハウをCGに活かす伝統校・代々木アニメーション学院。全国規模で展開しているのも特徴で，各校は衛星放送により，どこででも東京校と同レベルの授業が受けられます。今回は，ゲーム・クリエイター総合学部の体験入学に，編さん，影さんが参加してきましたので，レポートしてみます。3D-CGに『3D Stduio MAX』(定価49万8,000円)を使っている学校もじつは珍しいのです。

13:15 カリキュラム説明

渡されたカリキュラムガイドには，1年間の授業がびっしり書かれていました。それによると，キャラクター・デザイン科では2D，モーションキャプチャ・デザイナー科では3D-CG，CGデザイナー科では，その両方を過不足なく学ぶようです。

13:30 模擬実習A（3D-CG）





ゲームや映画制作にも実際に使われている3D-CGソフト『3D Studio MAX』で，格闘ゲームのキャラにアニメーションをさせる授業です。先生の教えかたも慣れたもので，体験者全員が3D-CGははじめてにもかかわらず，サクサク授業が進みます。影さんはキャラの頭髪だけをブーメランのように飛ばして遊んでいました。

14:50 ちょっと休憩



休憩時間では，山下先生にいろいろ質問。山下「家で学校と同じ環境をそろえようとする学生さんには，やめなさいと言っています。学校の環境をドンドン利用してください。実習でお見せした生徒作品は，モデリングだけは家で『六角大王』（フリーソフト）を使って作ったんですよ」

15:00 模擬実習B（2D-CG）



この時間は，実際の授業でも取り入れている『Macromedia Director』を使いました。簡単なアクション・ゲームをプレイして，それらのキャラクターがすべてドットで描かれていることを説明。そのキャラをドットで描き起こします。話を聞くのと，実際に自分で作業するのは，ずいぶんと勝手がちがうものですね。

CGの経験はあっても，キャラクターのドット打ち経験は，あまりなかったようで，みんな新鮮な体験だったようです。

16:05 ゲストミニ講座



学院では，特別講師を呼んでの講義もあります。今回の体験入学のために来てくれた人は，デザイナーの佐藤元先生。ゲームを作ったり，番組の美術をやったり，じつに多芸な人です。人とのコミュニケーションの大事さを話し，「内向的で人付き合いができない人は会社で働けない」ことを強調していました。

まとめ

とにかく，設備がスゴイです。ふつうの学校では必要ないと思えるぐらいの高価な機材やソフトが教室いっぱいに並んでいるんです。

そして，それを使いこなすための，眼からウロコなノウハウが，先生の口から，資料から，つぎつぎとあふれてきます。

学校でできる時間は限られています。問題は，残った時間をどれだけ有効に使うかです。これだけ設備が整った環境で，なにもしないでいられる生徒さんも少ないのではないでしょうか。

体験入学

8月25日（水）生徒制作・新作ゲーム発表会　11：00～16：00　入場無料
8月25日（水）サマーフリースクール　ハガキでの予約必要

校	日程
東京校(代々木)	7月11日(日) 8月 1日(日)，15日(日) 9月19日(日)
原宿校	7月11日(日) 8月 1日(日)，2日(日)，15日(日) 9月19日(日)
札幌校	7月25日(日) 8月 2日(月)，22日(日) 9月19日(日)
仙台校	7月31日(土) 8月29日(日) 9月19日(日)
大宮校	8月18日(水) 9月23日(祝)
ひがし校	7月25日(日) 8月16日(月) 9月23日(祝)
横浜校	7月31日(土) 8月17日(火)，29日(日) 9月23日(祝)
名古屋校	7月18日(日) 8月 1日(日)，30日(月) 9月15日(祝)
大阪校	7月18日(日) 8月 1日(日)，30日(月) 9月15日(祝)
広島校	7月18日(日) 8月 2日(月) 9月12日(日)
福岡校	7月25日(日) 8月 2日(月)，22日(日) 9月19日(日)
沖縄校	7月31日(土) 8月29日(日)

東京 原宿 ひがし 大宮 横浜 大阪 札幌 仙台 名古屋 福岡 広島 沖縄
日本のどこにいても同じ授業が受けられる。

YAG SYSTEM Project Code-A Printed in JAPAN 1999

2000年度 4月生 入学願書受付中

MEDIA CREATOR SCHOOL
学校法人
大矢学園グループ

代々木アニメーション学院

〒151-0053
東京都渋谷区代々木
1-20-3-BM-7

フリーダイヤル
0120-310-042
才能を世に！

The Game Section POWER UP !

伝統実績最強のゲームスクール！



無料一日体験入学

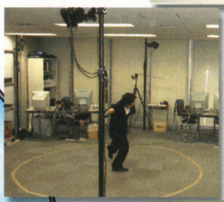
やってみれば分かる！ゲーム作りの面白さ。
先生も優しい人ばかりです。

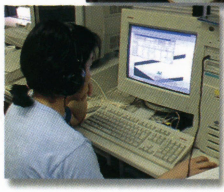
案内書無料郵送

詳しいカリキュラムが書いてある案内書です。
YAGの全てのシステムを知ることが出来ます。

お気軽にお電話でお申し込みください。

充実の機材と
親切丁寧指導で
21世紀に活躍する
クリエイターを育成します



ゲームCGを作成する 学科名変更 旧名称：ゲーム・グラフィックデザイナー科
グラフィック・デザイナー科（2年）

独自の世界観とルール創作をする
ゲーム・デザイナー科（2年）

登場キャラクターを生み出す 学科名変更 旧名称：ゲーム・キャラクターデザイン科
キャラクター・デザイン科（2年）

感動のストーリーを作り出す
ゲーム・シナリオライター科（2年）

臨場感のある音楽を奏でる 学科名変更 旧名称：ゲーム・サウンドディレクター科
サウンド・ディレクター科（1年）

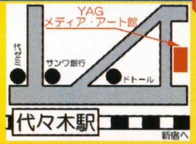
ハリウッド映画に迫る映像をWSで創り出す 学科名変更 旧名称：モーションキャプチャ・デザイナー科
モーション・デザイナー科（2年）

パソコンの組上げからデジタルアニメまで
デジタル映像エキスパート科（2年）

インターネットとCD-ROMなら
マルチメディア・クリエイター科（1年）

YAG 学校法人 大矢学園グループ
認定CG教育校
【CG-ARTS協会認定】
代々木アニメーション学院
社団法人 日本映画テレビ技術協会員 財団法人 日本視聴覚教育協会員 社団法人 日本漫画家協会員
日本映画録音協会員 日本映画照明協会員 日本映画撮影監督協会員

生徒制作 新作ゲーム発表会 inYAG

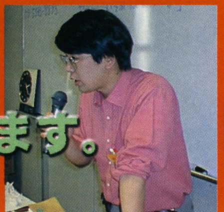


在校生が制作したゲームの発表会を行ないます。
明日のゲーム業界を背負う若きクリエイターが
作成した面白ゲームが大集合だ！
11:00～16:00 入場無料・予約不要・自由退室可

8月25日（水）開催



Windows版CD-ROM
ご来場者全員にプレゼント！



涼しい教室で
熱い指導をします。

将来、ゲームクリエイターを目指している君！代アニで勉強してみないか？
8月24日（火）・25日（水）にフリースクール（参加費無料）を実施するぞ。
フリースクールには予約が必要です。希望の方は、ハガキにお名前、お電話番号、
住所、「ゲームサマーフリースクール希望」とご記入の上でお申し込みください。

COURSE MENU
CG作成
映像編集
サウンドエディット

やってみよう！サマーフリースクール

Summer Free School '99

即戦力養成校として，開校10周年を迎えた

ヒューマン クリエイティブ スクール

マルチメディアエンタテインメント課程／マルチメディア3Dグラフィックス課程／
ネットワークゲーム課程／ゲーム制作研究課程（3年次選択制）



■〒180-0001　東京都武蔵野市吉祥寺北町1-2-12（本館）■入学相談ホットライン　0120-37-9898
■交通　JR・京王井の頭線「吉祥寺」下車（本館：徒歩10分／2号館：徒歩3分）
■http://www.human.co.jp/

「HCS」はこんな学校だ

ゲーム・クリエイターの養成校として，世界ではじめて開校した，この分野のパイオニア，それがヒューマン クリエイティブ スクール（HCS）です。今年で10周年を迎えるまでに，数多くの優秀な人材をゲーム業界に送りだしてきました。ここまで長く実績を積んでこられたのには，もちろんたくさんの理由があります。まず，学校の経営母体は，『クロックタワー』などで知られるゲーム・メーカー「ヒューマン」ですから，常に開発現場の最新情報を反映させたカリキュラムを学習できます。また，開発経験のある約20名の常勤講師が直接指導し，クラス担当制をしくことで，1人1人の状況を理解しながら指導ができます。さらに，パソコンは1人1台以上あり，夜9時までの教室開放時間を使って，たっぷり勉強できる環境があります。

学べる課程はマルチメディアエンタテインメント課程，マルチメディア3Dグラフィックス課程，ネットワークゲーム課程，各課程ともゲーム業界で即戦力になる技術を専門的に勉強していきます。そして初心者でもやる気を持ってのぞめば，2年間でかなりレベルの高い作品を完成させることができるはずです。その実際の成果は，体験入学で，実際に作品をさわってみたほうが，わかってもらえるでしょう。

今年の4月からは，新規にネットワークゲーム課程が設置されました。今後のゲーム業界を左右する重要な技術として，業界からも注目を浴びています。2年間でネットワークの知識に加え，ゲーム制作に必要な知識を身につけます。

歩みの数だけ，先をゆく。
10TH ANNIVERSARY

新入生に聞く入学のBefore and After

10周年を迎えたHCSには，これまでじつに多くのベーマガ読者も入学し，ゲーム業界に巣立っています。ちょうど昨年に掲載したベーマガの学校紹介記事を読んで，今年HCSに入学した新入生のみなさんに，体験入学のポイントや，学校生活について語っていただきました。

――そもそも，どうしてゲーム・クリエイター・スクールに行こうと思ったのですか？

高島「ゲーム会社に即戦力で就職するには，こういう専門の教育が必要だと思いました。大学に行って遠回りするより，すぐ技術を身につけられますから」

――実際に入ってみた感想は？

渡辺「友だちが，自分にない感性などを持っているので，良い意味で刺激を受けていいます。たとえばアニメにくわしい友達のおかげで，アニメの見方が変わりました」

中島「本で読んでもわからないことを，先生に聞けるのがいいですね。たとえば，2進数なんて，なんに使うかわからなかったので，そこでいき詰まっていたんです。それを学校では具体的な例を挙げて，意味と目的を説明してくれるんです」

渡辺「先生に質問すると，まずヒントを出してくれて，考えさせて，それでもわからなかったら，答を教えてくれるんです。時間はかかるけど理解度は増しましたね」

浅上「僕は高校時代，BASICとかいろいろやろうとしてたんですが，いやあ，燃え尽きました。友達に聞いてもわからない。やりたいことが本にはぜんぜん載ってないんですよ。学校では，先生がフレンドリーななかにも，わからないところがあれば，どんなことでも教えてくれる。頼りになるんですよ。あと，クラスの友達からも刺激されます。教えられた命令文とかを，各自がそれぞれぜんぜん違う使いかたをする，これは，刺激しあえます」

――頼りになる先生がいつも身近にいる環境って重要ですね。その他に，学校選びのポイントなどありましたか？

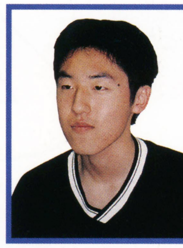
浅上「ボクの場合，たくさんの学校を見たんですが，技術が身につかなきゃ意味がないじゃないですか。それが，ゲーム系でない専門学校も含めて，どこも納得できるレベルじゃなくて。で，HCSの学生作品を見たとき，これはすごいと思ったんです」

渡辺「そう，レベルがちがうなあって」

――実際に入学前に，体験入学などで作品を見たんですね。

渡辺「96年の作品の『ピクセルドロップ』も印象に残っています。作品，今でも参考になるんで貸してもらいたいなあ。その他にも，増田先生や塚本先生が話してくれた開発現場の経験談が印象に残っています」

浅上「僕は横スクロールのシューティング・



高島康徳くん
マルチメディアエンタテインメント課程1年。ベーマガは高校1年のころから愛読。新潟県出身，高校卒



渡辺　学くん
マルチメディアエンタテインメント課程1年。ベーマガは高2のときから読んでいる。新潟県出身，高校卒



将来のゲーム・クリエイターを目指して努力します！

体験入学当日は こんなことが体験できる

●学生作品をプレイできる！

学校の実力を知るのは，学生作品をプレイするのが一番。2年間で身につく度合いをチェックしてください。

●常勤講師と話せる！

体験授業の後，「ゲーム作り」が大好きな先輩でもある常勤講師と個別に話せる機会がある。開発現場のことや，授業のことなど質問できる。

●OBがやってくる！

東京説明会では，HCSのOBで現開発者が体験談を話してくれる特別イベントを予定。

●美味しいお弁当がもらえる！?

もちろん，参加者全員に記念品とおいしいお弁当がついてくる（東京説明会のみ）。

＊開催日によって，内容が異なる場合があります。



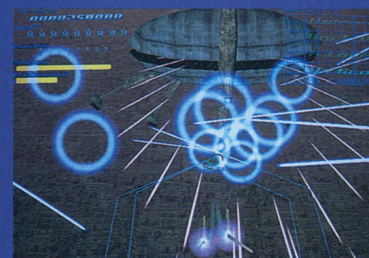
▲'98 最優秀作品賞『PSYCHIC HEROES』／制作者のこだわりが随所にみられる完成度ばつぐんのシューティング



▲'98『Walkin'Beat!!』／ウォーキングセクシー度を競うリズム・アクション



▲'98特別賞『R-CHARIOT』／最大8人参加可能な音声チャット搭載通信ゲーム



▲'98『Ghost Device』／超美麗なエフェクトが戦闘モードにさせる3Dシューティング

夏の体験入学では学生作品を要チェック!!

ゲームをやってたんですよ。弾をブースト回避できたり，ゲーム画面の背景がムービーだったり。それを見て，これはすごいなあと思いましたよ（97年『Red AlerT』）。あいだのムービーもすごかったです。あとは，通信対戦できるレーシングゲーム（97年『ルート13』で，5人までのネットワークプレイ対応）かな」

——学校のレベルがわかる学生の作品も要チェックですね。初心者の自分が入学して，大丈夫かなという不安はありましたか？

中島「わたしは，がんばるだけだなと思ってました。今は，コンテストに出したほうが身が入るだろうと思って，それに合わせて毎日企画書を書いて，先生に見てもらっています」



中島多枝子さん
ネットワークゲーム課程1年。インターネットなどを利用するイベントの設計などに役立てるため，HCSに入学。愛知県出身

——入学後，心がけていることは？

渡辺「放課後，8時ぐらいまで残って勉強しています。気合いが入っている友達やできる友達から技術を盗んでいる最中です。1か月でパズルゲームを作れるようになった友達もいますから。初心者で心配な人は，学校へ入る前に，本で勉強をしておくといいと思います」

中島「やりたいことをハッキリさせること，そのほうが理解しやすいですね」

浅上「問題意識を持っていると，テクニックを教えてもらったときに，すぐに使えるし，わからないところも，すぐに聞ける」

——制作中の作品や，将来の夢について。

浅上「考えているゲームがあるんですが，システム的にむずかしいところが多くて。……ババ抜きでも，ババが2枚あったら，ゲームにならないじゃないですか。どこをどうすればおもしろくなるかとか考えてます。勉強していけば，技術的には可能だと思います。頼りになる先生もいるし」

高島「やっぱり，メインでプログラムを組みたいです」



浅上兵馬（あさがみひょうま）**くん**
マルチメディアエンタテインメント課程1年。アクション・ゲームを主に作りたいとか。神奈川県出身，高校卒

——それぞれの目的に向かって奮闘中ですね。大丈夫，努力すれば，絶対に目標達成できますよ。だって，いままでの卒業生がみんな，その証拠を残していってるんですから。

■卒業生の主な就職先…アートディンク／アスキー／アトラス／アルゼ／カネコ／カプコン／クリーチャーズ／ゲームフリーク／コーエー／コナミ／サミー／CSK総合研究所／スクウェア／セガ・エンタープライゼス／タイトー／ティーアンドイーソフト／テクモ／ドリームファクトリー／ナムコ／任天堂／ハドソン／バンダイ／バンプレスト／ヒューマン／その他多数

2000年度生募集 学校説明会

東京説明会＆体験入学

10：30開始（予約不要）
7月25日（日）
8月 8日（日），8月22日（日）
各日イベント開催予定
会場：ヒューマン クリエイティブ スクール2号館
〒180-0004 東京都武蔵野市吉祥寺本町2-17-12

地区説明会 ○12:00開始／□13:00開始

○7月30日（金）静岡（静岡ステーションホテル）
○7月31日（土）名古屋（ホテルサンルート名古屋）
○8月 1日（日）大阪（チサンホテル新大阪）
○8月 3日（火）福岡（サンライフホテル3）
○8月 4日（水）仙台（ホテルサンルート仙台）
○8月 5日（木）札幌（ホテルサンルート札幌）
□8月24日（火）水戸（みまつホテル）
□8月25日（水）宇都宮（ホテルサンシャイン）
□8月26日（木）高崎（高崎アーバンホテルナポリ）
□8月27日（金）甲府（甲府ホテル）

夏期フリー見学会

13:00〜16:00（予約不要）
8月19日（木），20日（金），21日（土）
会場：ヒューマン クリエイティブ スクール2号館

ゲーム・メーカー20社が出資したクリエイター養成校

デジタル エンタテインメント アカデミー

プログラムエキスパートコース／グラフィックデザインコース／
マスターコース（2，3年修了後希望者のみ／1年制）



■〒169-0074　東京都新宿区北新宿1-5-2　佐藤ビル　■03-5330-2870
■JR総武線「大久保」南口下車・徒歩3分，JR山手線「新大久保」下車・徒歩10分
■http://www.d-e-a.co.jp

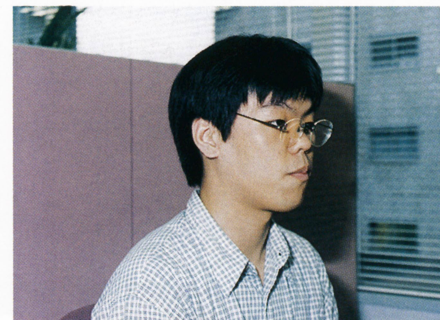
デジタル エンタテインメント アカデミー（DEA）は日本を代表するゲーム・クリエイター養成校です。20社もの出資企業をバックにした学校として，充実した講師陣と設備をほこり，徹底的に「使える人材」を育て上げることに力を注いでいます。今回は，体験入学でこの校風を知り入学した，という猿谷くんに，実際の学校生活を語ってもらいました。

実践的指導では定評のある学校

――まずは，入学のきっかけから

猿谷「大学に進むつもりで浪人をしていましたが，あまり受験勉強が好きでなく，挫折していたんです。なにかしなきゃならないと考えてみると，コンピュータとかゲームはファミコンが発売されたころから好きでした。小学校2年ぐらいのときからです。それで，ボクにはそれしかないと思い，ゲームクリエイター学校に行く決心をしました。とくにエニックスの『ドラゴンクエスト』は自分の中でも重要な意味を持ったゲームでして，それならDEAはエニックス・ゲームスクールが前身だったわけだし，やはりその影響を強く受けているにちがいないと考えたんです。

でも，体験入学のとき，教務課長の馬場先生が開口一番“DEAは大変だよ”とか“それでもいいなら…”と話されました。いきなりなんで面食らいましたが，逆にキレイごとを言われなかったのは印象深かったですね。これだけキビしいところのほうが，自分のためになるだろうと，入学を決めました」



プログラムエキスパートコース 2年
猿谷竜宏くん

START

「体験入学」体験ゲーム

今日は天気もいいし，ベーマガで見つけたDEAの体験入学に行こう。JR大久保駅を降りたはいいけど，見学には予約が必要だったっけ。そういえば……

予約をしていない →❶

予約はしてあった →❷

1



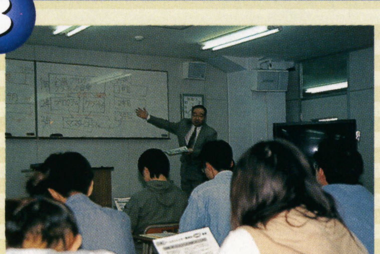
とりあえず受付に行ってみることにした。意外とパーテーションが低く，事務局という威圧感がなかった。飛び込みの申込だったが，受け入れてくれたぞ。
手続きをして，みんなと合流 →❷

2



すでに，集まった見学者のために，ビデオでの学校案内がはじまっていた。参加者は高校生が中心だが，年齢はまちまちで，女性の姿も割合多く見られる。
ビデオを見ながら →❸へ

3



学校側の説明がはじまった。3年制コースが新しく設置されたり，適性を判断するための基礎コースが短縮されたらしい。
就職指導などについて質問する →❹
学内見学に出発 →❻　教室に残る →❺

4



キャビネットにいっぱい詰まった就職資料を見せてもらった。20社ものメーカーが出資した「産学協同体制」がウリなだけに，メーカー側の受け入れには期待がもてそうだ。 →❻へ合流

5



誰もいなくなってしまった。ここは通常の授業をする教室らしい。ああ，この机は図形とかも描けるようになっているのか。それにしてもキレイな教室だね。
さあ，みんなに合流だ →❻

——実状はどうでしたか？

猿谷 「実際，入ってみて本当にキビしいところだと感じました。先生はみんなキビしいです。作品の提出など，締め切りが遅れると，もう全然受け取ってもらえないし，つまらないものは全然だめだと，もう投げ捨てるような感じで拒否されます。1年の最初にそれをやられました。課題提出のときは，上司というカンジです。でも，ふだんは，バカ話のできる，いい先生ばかりです。年上の先輩という感じかな。

話を聞くと，よその学校のほうがラクみたいなんですが，それはそれで卒業できても，就職や，その後がコワイですからね」

——今は卒業制作のチームリーダーを？

猿谷 「いまは，チーム制作ってのをやってるんですが，みんな作品を作ることで熱意が一致しています。1年生のときは，まだ夢物語を語ることが多かったんですが，2年生になると，さすがに現実的な話が交わされています。それでも，なかには学校にあまり来ない人もいて，そういう人は，リーダー特権でチームから外せるらしいんです。そのかわり，ちゃんと作品ができなかったら，逆にリーダーが責められますよ。ゲームを作るからには，音楽もプログラム制御ぐらいはやりますが，作曲まではボクはできない。そういう場合は，よそのチームのできる人間に，書類を書いて発注しています。いまは卒業制作だけでなく，企業に見せる個人制作もあり，大変です。

自宅ですか？ 放課後ギリギリまで残って勉強をしているんで，家に帰ったら疲れて寝てしまいます。インターネットで就職情報を探したりはしています。学校でも見られるんですが，家でインターネット環境があると便利です。

——20社の出資による学校の利点は？

猿谷 「そういうところは，生徒には見えてきません。ただ，出資企業への就職を希望する場合，学校で書類をとりまとめてくれ，試験結果もまとめて学校側に届きます。ほかにも，モニタリングセミナーというのも定期的に開催され，発売前のソフトを体験できたり，開発者のかたから，いろいろと現場の話をうかがえるので貴重な体験ができるというところでしょうか」

説明会スケジュール

学校説明会は，本校（東京）だけでなく，各地方でも行われています。希望者は，予約もかねて，事前に会場や開始時刻を確認しておきましょう。

本校　14:00開始
地方　要確認（☎03-5330-2870）

7月25日（日）	東京
28日（水）	札幌
29日（木）	盛岡
30日（金）	新潟
8月　5日（木）	鹿児島
6日（金）	福岡
8月11日（水）	東京
18日（水）	大阪
19日（木）	名古屋
8月20日（金）	静岡
25日（水）	東京
9月　1日（水）	願書受付開始
12日（日）	東京
24日（金）	第1回締切
10月　3日（日）	第1回入学選考
15日（金）	地方選考締切
17日（日）	東京

6



いっぱいパソコンが並んでいる教室だ。マシンが古くなると，随時最新の機材に入れ替えるらしい。うちの高校とは大ちがいだなあ。
作品を見る→7 つぎの部屋へ行く→8

7



これが生徒作品かな？……見た目は，ずいぶん個性的だけど。卒業作品は必ずチームを組んで協同制作しなきゃならないんだそうだ。足を引っ張らないようにしないとなあ。→8へ移動

8



うわー，黒いプレイステーションがいっぱいだ！ PSのゲーム開発ができる「ネットやろうぜ」用だね。ほかの学校には，こんな設備はないはずだ。
別の教室へ行く→9

9



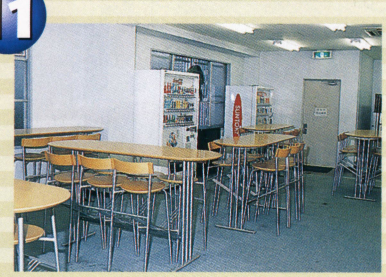
変わった設備の教室に，生徒の作った企画書がいっぱい並べてある。絵や図やフローチャートが，大量にファイルされているんだ。すごいなあ。
家に帰る→11 別教室をのぞく→10

10



待ち伏せしていると，生徒が絵を描きに来たぞ。やっぱり，ここは普段はデッサン・ルームだったんだ。CGの勉強にはデッサン力が不可欠。だから何時間も自分で練習するんだそうだ。→11

11



帰る前に，リフレッシュコーナーで休憩だ。自販機のジュースは100円，電子レンジまであるよ。ずいぶん細かいところまで親切な学校だね。なんかいろいろ感心しちゃったよ。 おわり

生徒の自主性を重んじる

バンタン電脳情報学院

ゲームデザインコース／ゲームライターコース／ゲームグラフィックコース／ゲームプログラムコース／ゲームサウンドコース／ゲームプロデュースコース／声優コース／コミックコース

■〒150-0011　東京都渋谷区東3-22-14　■フリーダイヤル　0120-51-0505
■交通　JR・地下鉄日比谷線「恵比寿」（1号館：西口下車・徒歩5～7分／2号館：東口下車・徒歩5～7分）
■http://www.lab.vantan.co.jp/



シエスタ社長バンタンを語る

バンタン電脳情報学院の自由さは，放任主義と言ってもいいでしょう。学校側はあらゆる材料を用意はするものの，どう加工して自分のものにするかは，生徒しだい。レールすら取っ払ってしまったのですから，卒業生からは，かなりユニークな人材が出てくるわけです。今回は，バンタンを卒業して数年で会社を起こした「若社長」秋山豊さんにインタビューしてみました。

――学校を出たことで，目に見えて役に立ったことは？

秋山「友人関係と，講師の先生がたとのコネクションです。師弟関係というわけではありませんが，講師の先生がたが，業界で活躍していて，誰かが会社がツブれちゃったとか言って放り出されると，誰かが拾い上げてくれたり，人手が足りないと，ツテで集めたり。

バンタンの学生だったときは，ほかのゲーム・クリエイタースクールに行って，無理矢理に交流してました」

――先生から得られたもので大事なものは？

秋山「基礎的な技術そのものよりも，プロ意識そのものですか。プロの先生からしかにじみ出てこないリアリティがあるじゃないですか。休憩室の10分の休みや，授業の雑談のときに出てくるものが，そのときは意味がわからなくても，あとでその立場になってわかってくる。たとえば，ディレクター指導の先生の授業では，どうやって人に気持ちよく仕事をしてもらうかというのがあるんです。先生は身につまされているわけですから，生徒にそれがヒシヒシと伝わってくるんですよ。魂の叫びですから。

先生同士の会話も聞いているとためになりますし，先生と食事にいったときに，バイトを紹介してもらったりすることもあるんです」

――体験入学は参加されましたか？

秋山「ええ，当時アイデス（現・ドアーズ）の金杉はじめ先生が，体験入学のとき，企画書の書きかたを教えてくれたんですよ。知らないことが多すぎて，現実のキビしさを知りました。でも1日でいいあんばいで書けるような気がしてくるんですよ。やる気になるんですよ。金杉さんから現場で活かしているノウハウを教えていただいたわけです。

体験入学や説明会は，数回参加して，個別にいろいろ相談にのってくれるというので，よく行ってました。実際，来てみないとわからないですから，体験入学は積極的に参加してほしいですね」

株式会社シエスタ 代表取締役
秋山 豊さん

『だんじょん商店会』などで評価が高い新進気鋭の開発会社シエスタの社長。バンタンの講師でもある。1971年生まれ。大学で社会学を学びつつ，校舎に近かったバンタンに，4年生のころから通いはじめ，卒業後アトラスに入社。悪魔ゲームに数本かかわったのちに独立して，7月1日に新作「レストランドリーム」(プレイステーション)を発売。バンタンの同期・同年齢に，有限会社フライングシャインの社長である米川氏がいる。

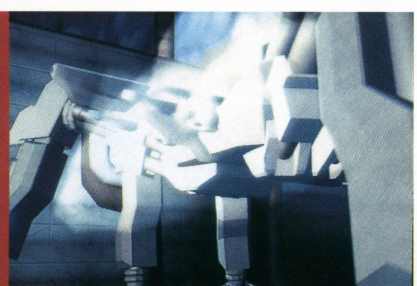


▲大学のアンケート調査のために外国人労働者と仲良くなったり,とにかく行動が積極的な秋山社長

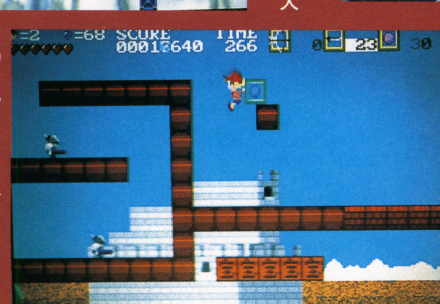
見よ!!これが学生作品だ！



◀「まじかるPAINT」制作者：横川宏毅くん、本間大介くん



▲「リアサイト」制作者：引地誠くん，工藤一郎くん，横尾量人くん，高嶋直之くん



▶「ハイパーマリモ」制作者：企業との都合によりマダ内証

卒業生の主な就職先

アイデアファクトリー，アートディンク，アスキー，アトラス，エス・エヌ・ケイ，エーディーケイ，F&C，ガスト，カプコン，カネコ，ゲームアーツ，ココナッツジャパンエンターテイメント，コンパイル，サン電子，システムサコム，スクウェア，セガ・エンタープライゼス，ソニー・コンピュータエンタテインメント，タイトー，データウエスト，ナムコ，日本ファルコム，ネクサスインターラクト，ヒューマン，ファミリーソフト，フロム・ソフトウェア，ヘッドルーム，メトロ，ユークス，ライトスタッフ，ワープ，ほか

post card

150-8790

018

料金受取人払

渋谷局承認

2279

差出有効期間
平成13年3月
22日まで
●切手不要●

東京都渋谷区恵比寿南3-9-4-7MB
バンタン電脳情報学院
入学事務局行

FREE! 学校案内書請求(無料)ハガキ

フリガナ	
住　所	〒 都道 府県 ☎(　　)　-

フリガナ	
氏　名	年齢　歳　男・女

フリガナ	
学校名・学年	立 学年　年　在学中・中退・卒業

無料資料請求＆イベント予約申込書

各イベントとも参加費は無料です。参加希望の方は必ず事前にハガキかお電話にてご予約してください。

個別学校説明会　毎週金・土・月　10：00➡18：00（所要時間、約2時間）

個別で行う学校説明会です。都合の良い時間を指定してください。　□月　□日　□時

模擬試験　7/18（日）　13：00➡16：30

一般入学対応の模擬試験です。腕試しに気軽に受験してください。
参加希望の方は、お早めに右記フリーダイヤルでどうぞ。

0120-51-0505

地区ガイダンス　希望地区を記入してください。

福岡 7/18（日）・札幌 7/20（火）・盛岡 7/24（土）・仙台 7/25（日）・広島 7/28（水）

サマーセミナー　バンタン電脳情報学院この夏最大のイベント。　YES

▶サマーセミナーの詳しい情報を知りたい方は、右のYESに○を付けてください。また、上記フリーダイヤルでもOK!!

★本校のコースで興味のあるものは、右の記入欄に○を付けてください。

2000年度募集コース		
1年制	ゲームライターコース	
	声優コース	
2年制	ゲームデザインコース	
	ゲームグラフィックコース	
	ゲームプログラムコース	
	ゲームサウンドコース	
	コミックコース	
4年制	ゲームプロデュースコース	

★お友達で案内書が欲しい方がいましたらご紹介してください。

住　所	〒　　☎（　）　-
フリガナ	
氏　名	年齢　歳　男・女
学校名・学年	立　　学年　年　在学中・中退・卒業

バンタンの体験入学はいきなり授業!?

バンタン電脳情報学院は，個性的な体験入学を開催しています。単なる学校紹介ではなく，授業の疑似体験がメインになっていて，短時間ながらも内容が濃く，業界に関心がある人なら，つい参加したくなるコンテンツが盛りだくさんです。近いところで，先日6月13日に行われた体験入学の模様をレポートしてみましょう。

まず，学校の説明もそこそこに，いきなりゲームについての講義がはじまってしまいます。講師の先生が自分が現在制作しているゲームソフトを使って説明をしていきます。堅苦しさはないので，見学者も抵抗なく話に集中していました。

プログラムコースは，パソコン・ルームに教室移動をし，C言語を実際にさわらせてみます。ゲームがどういう理屈で動くかを説明し，ゲームに必要な要素をみんなにネタ出しさせ，ボードに書いていくなど，双方向的な授業が進みます。興味深かったのは，参加者がみんな，自分の好きなメーカーやゲーム作品がバラバラだったことです。本当に作りたいものを胸に秘めて，学校を選ぼうとしている気持ちが伝わってきました。



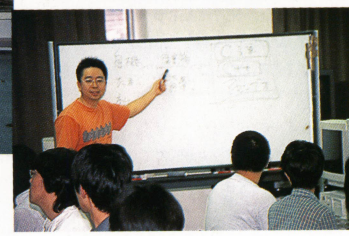
また，授業サポートにはバンタンの学生が参加しています。生徒の自主性を重んじるこの学校は，制作展も，会場の選定などは学生が行いますし(毎年かなり無謀な計画を提出しがちだそうですが)，こうした体験入学などのイベントには，生徒が多数，積極的に手伝いに参加するようになっています。

バンタンでは「こうしていいですか」という質問は嫌われます。まちがっていれば，怒られればいい，とにかく積極的に行動しようという指導をしています。それは就職活動にも現れていて，大卒が条件の会社でも，どんどん作品を持ち込ませます。最近はインターネットのウェブサイトに募集がしっかり載っています。そういう情報をかき集め，学生に告知するのも学校の指導方針なのです。

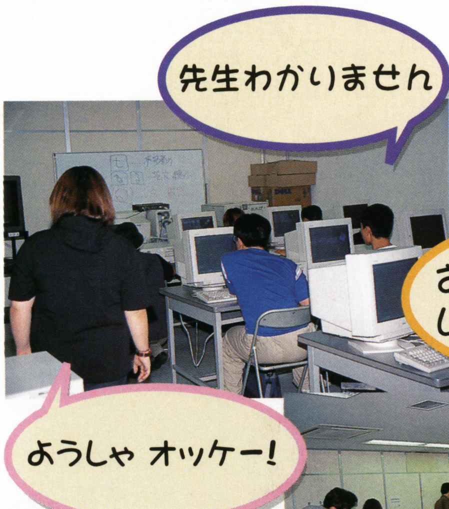
さて一方，ゲームグラフィックコースでは，3D-CGソフトで，球体を変形させるなどの講義です。高価なソフトだけに，みんな，はじめての操作体験が多く，ちょっと説明を取りちがえると，とんでもない物体ができあがってしまいます。しかし，楽しさは格別です。

この体験入学をさらに充実させたサマーセミナーも夏期にはあります。毎年多数の参加者がありますが，今年はなんらかの人数制限をし，そのぶん，在校生との交流の時間を増やそうとの計画があります。楽しみですね。





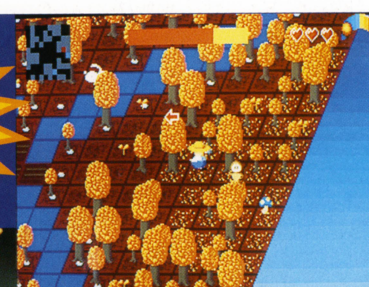
▲◀気軽に質問できる雰囲気と，すぐに飛んできてくれる講師や在校生に頼もしさがあります





▲▶個人ではなかなか触る機会のない高価なモデリング・ソフト。もちろん独学では使いこなすのは大変なはず……

見よ!!これが学生作品だ!



▲「がんばれ木こり」
制作者：新村雄一くん，久保慎次くん，荻谷智宏くん，伊野前幸子さん，関水恵子さん



◀「TESTSTG」
制作者：HIRATAくん

ゲーム業界一日体験入学

ゲーム業界＆一日体験入学

(7月11日)

講師・在校生も参加する一日体験入学です

個別学校説明会＆授業見学会

日・祝日をのぞいて随時行っています。

10：00〜18：00

所要時間　約1時間半

地区ガイダンス

下記地区で学校説明会を行います。

7月18日	福岡
7月20日	札幌
7月24日	盛岡
7月25日	仙台
7月28日	広島

総合説明会＆模擬試験

8月29日

学校の説明だけでなく，入試体験ができます。

サマーセミナー

3日間かけて行う，拡大版の体験入学です。イベントや著名人による講演がめじろおし。詳細はフリーダイヤルで得ることができます。

A日程	8月　5日 〜　7日
B日程	8月　9日 〜11日
C日程	8月12日 〜14日

アニメと密接な環境がビジュアル性を育てる

日本ゲームソフト学院

プランニング科／グラフィック科／プログラム科／キャラクター科／デジタルサウンド科／ゲーム開発研究科



■〒101-0061 東京都千代田区三崎町3-4-9 ■電話：03-3261-8211
■JR総武線「水道橋」下車・徒歩1分
■http://www.tag.co.jp/nippon/index.html ■E-mail tag@mail.tag.co.jp

日本ゲームソフト学院は，東京アニメーター学院の姉妹校です。いまや，テレビ・アニメはセル画ではなく，CGで描く方向にあります。いっぽう，CGを動かすためには，アニメーション業界で培われたノウハウを必要としています。いまや，両方の知識が必要になるわけです。そのため，学院では，英語とデッサンの授業は，合同で行っているのです。

今回の体験入学も，アニメや，コミック関係の科と合同で行い，その後にそれぞれの教室でさらにくわしい説明を受けるというものでした。日本ゲームソフト学院の体験入学は，パソコンの前に1人ずつ座り，まず，卒業制作のCGやゲームを自由に見たり，さわったりします。その後，担当の講師から「この作品はこうして作られました」的な講義を受けながら進められるというものでした。



◀米山事務局長の挨拶。コンスタントな教育実績をちょっと自慢



◀CGを学ぶ現役の学生が，授業内容などについて解説をする

体験入学予定表

体験入学は，下記の日程で，午後1時から開催されています。参加したい日を事前に電話などで予約しておきましょう。

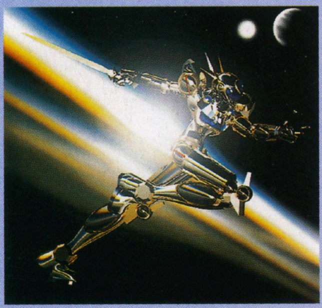
学院見学は，予約さえあれば，日を問わず随時受け付けています。見学者のほとんどは高校生ですが，最近は文部省の指導方針からか，全国各地の中学生が，毎回数十人ほどの集団見学におとずれることも多いようです。

7月	10日（土），24日（土），31日（土）
8月	7日（土），21日（土）
9月	11日（土），25日（土）
10月	9日（土），23日（土）
11月	13日（土），27日（土）
12月	4日（土），11日（土）

卒業生作品例
（日本ゲームソフト学院＆東京アニメーター学院）

CG

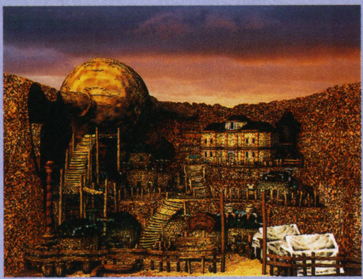
学内には，3D-CGソフトのほか『フォトショップ』や『ペインター』，『スーパーキッド』などの2Dソフトも完備されています。科によっては，動画など作成する授業もあります。



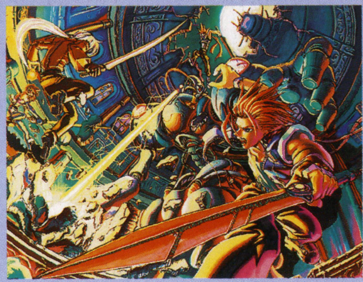
制作者：神田　毅



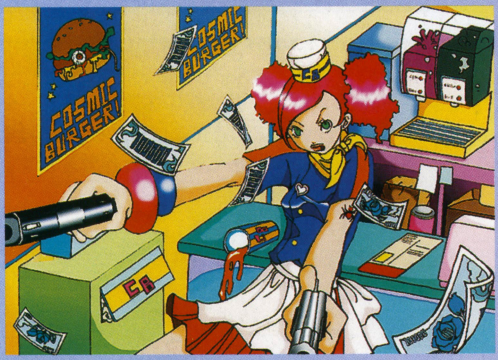
制作者：伊藤　聡



制作者：秋本　康洋



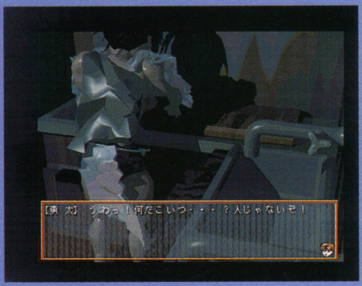
制作者：秋本　康洋



制作者：畑中いづみ

ゲーム

学風からか，ビジュアルに重点を置いたゲームが多いようです。グループを組んでの制作実習は，各科の生徒が学んできたことを発揮する最大の見せ場です。



アドベンチャーゲーム
『TRUTH』



ビジュアルノベル
『黄昏風景』

願書の受付が始まりました

平成12年4月生の願書受付開始！ 入学案内書をご希望の人は下記住所へ！



↑制作するゲームのストーリーやキャラクターを検討する。ゲームは4～5人のチームを組み制作している。

将来の仕事は絶対Gデザイナーだ！

♥コンピューターの知識がない初心者でも、ゲーム会社へ就職できるまで、経験豊かな先生が徹底指導。確かな技術を修得できます。









見逃せないぞ！ 12年度生の特典

1. さらに学費の軽減実施！経済の現況を考慮
2. 毎月6276円で学べるさくら銀行提携ローン
3. 学院奨学金制度。入学生に年額24万円支給
4. 生徒数増加で設備拡充。最新マシンで実習
5. 就職先企業の採用担当者出席の就職説明会
6. 業界に精通している講師の拡充と担任制度
7. 自分が得意な学科を選べる選択授業の充実
8. 自主制作のため教室は午後7時頃まで開放

♥体験入学・学院見学・入学相談実施中です。

学院見学、入学相談は毎日実施。体験入学の日程は7月10日、7月24日、7月31日。いずれも土曜日午後1時。電話で予約し来校下さい。

■就職抜群！学生寮完備。朝日・毎日・読売新聞社等契学金制度（学費全額免除・給与月12万円）さくら銀行提携教育ローンあり。学院見学随時可⇨日時をTELにて要予約。

12年4月生願書受付中

ゲームデザイナー学部 全日制2年・定員500名

- プランニング科
- グラフィック科
- キャラクター科
- プログラム科
- デジタルサウンド科



文部省認可CGARTS協会認定CG教育校 社団法人・日本漫画家協会賛助会員 社団法人・日本映画テレビ技術協会会員

日本ゲームソフト学院

〒101-0061 東京都千代田区三崎町3−4−9 ☎03-3261-8211

入学案内書 はがき（住所・氏名・年令・電話番号明記）か、電話で上記まで（無料）

ゲーム業界への就職を目指すのならKCEスクールへ!!

KCEスクール通信 ベーマガバージョン

コナミコンピュータエンタテインメントスクール

実践課程に新コース設置
広くゲーム業界への就職を目指す学生をバックアップ!!

プログラム・サウンド・CG・ディレクター・シナリオと5分野の開校コースを持つコナミコンピュータエンタテインメントスクール(KCEスクール)は，プロデビューするために必要な専門技術を基礎課程（予備校）・制作課程（本校）・実践課程（実践校）の3段階にわけて修得するシステムとなっています。

基礎課程（予備校）は，初心者を対象にコンピュータとそれぞれの分野に必要な基礎を学び，「習う」から「創る」へと移行する段階。制作課程（本校）は，「創る」ことに特化した，実際の制作プロセスに従った制作実習を行う段階。実践課程（実践校）は，実際の商品制作現場に学生を教育配置し，現役クリエイターによる直接指導でクリエイターと同じ立場で「仕事」を学ぶ実践の場となっています。KCEスクールでは完全な実力主義を掲げていて，全段階で特別進学制度(特進制度)を設け，上位校の入学基準に達すればいつでも飛び級が可能なフレキシブルな教育体制となっています。

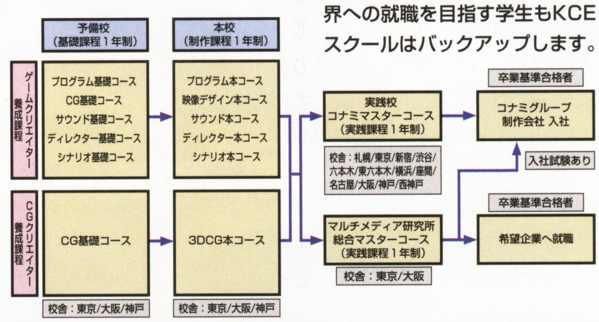




今期から実践課程へ進学する際，ふたつのコースから自分の希望進路に合わせたコースを選択することができるようになりました。

ひとつが既に設置されている，全国12か所のコナミ制作現場に併設された実践校でコナミへの入社を目指す『コナミマスターコース』。このコースでは，コナミの採用基準到達者に対してコナミへの無試験入社特典が付与されます。

そして，今回新設されたのが，広くゲーム業界への就職を目指す人のための『総合マスターコース』です。『総合マスターコース』は，校内実践校であるマルチメディア研究所で商品化を目標にした作品制作を行い，各ゲーム会社への就職を目指します。このコースの課程修了者には，学校推薦を付与します。就職指導も進路指導室を設置し，業界からの就職情報を収集し，学生に提供します。広くゲーム業界への就職を目指す学生もKCEスクールはバックアップします。



現役クリエイターが参加者に直接アドバイス
コナミ制作者を招いての特別入学説明会を東京・大阪・神戸各本校で開催

これからKCEスクール入学を目指す人たちを対象に，コナミで第一線で活躍中の現役クリエイターが直接アドバイスを行い，また直接質問に回答するという特別説明会が東京・大阪・神戸の各本校で開催されます。

日　程（予定）：	東京本校　平成11年8月　4日（水），8月27日（金）
	大阪本校　平成11年8月20日（金）
	神戸本校　平成11年8月　4日（水）
時間：	全会場ともに午後2時開始
講演者（予定）：	東京本校『遊戯王デュエルモンスターズⅡ』制作者
	大阪本校『実況パワフルプロ野球`99開幕版』制作者
	神戸本校『ハイブリッドヘブン』制作者

※日程・講演者等は，都合により変更となる場合がありますのであらかじめご了承ください。

特別入学説明会では「ゲーム開発者を目指すきっかけ？」「クリエイターとして必要な素養とは何か？」などクリエイターを目指す人にとって役に立つ話ばかりです。また，質疑応答の時間もあり，普段から疑問に思っていることに直接回答してもらえるというのもうれしい限り。他では聞けない開発秘話やその他おもしろい話なども聞けるかもしれませんよ。

クリエイター志望の人はぜひこの機会に特別入学説明会へ参加してみましょう。

参加希望者は，電話またはE-メールでKCEスクール入試事務局へ早めに申し込んでください。もちろんKCEスクールの説明もありますのでスクールに対する質問も大歓迎です。

また，体験入学も予定されてますので，KCEスクールのホームページなどで確認してください。

3DCGムービーコースのお知らせ

KCEスクールでは，東京本校・神戸本校で短期3DCGムービーコースを開講しています。3DCGムービーコースは，毎週土曜日に授業があり，授業時間は3か月全10日間で60時間となっており，画一的な教育ではなく制作重視で個人個人の表現したいものを短期間で作品として仕上げることを目指します。

土曜日を利用しての開講ですので学生・社会人問わず誰でも受講でき，また，初心者であっても意欲があれば短期間で作品制作が可能ですので，安心して受講してみてください。

3DCG技術は，就職・転職の際に身に付けていると非常に有利な技術です。3DCGムービーコースについての問い合わせは，KCEスクール入試事務局まで。

通年入学制度のお知らせ

KCEスクールは4月が定期入学ですが，予備校では通年募集・通年入学制を採っています。入学願書を提出した人から随時入学選考(総合適性検査のみで専門検査はありません)を実施しています。合格者は翌月1日から入学することができます。入学時には全員にガイダンスが行われ，経験度合いにより担当講師から授業の進めかたについての指導が行われます。

また，大学生，社会人でも夜間の時間を利用してゲーム開発の勉強ができる「夜間コース」も開講されています。月曜日から金曜日までの毎日19：00から20：50の時間を利用し，ゲーム開発の基礎を学びます。経験のない人も初歩の課題から取り組みますので，ゲームクリエイター志望の人は，いますぐKCEスクールまで問い合わせてみましょう。

KCEスクール
コナミコンピュータエンタテインメントスクール
●最新情報はインターネットで
ホームページアドレス http://www.konami.co.jp

お問い合わせ・資料請求は…東京都港区六本木1-4-30
☎03(3224)0573（代）
<9：00～17：00／土曜・日曜・祝祭日を除く>

KONAMI

コナミ現役制作者が学生作品を直接評価・指導!!

平成12年度生 募集中!!

実践校入学試験の日程決定 早期実践校入学に向かって全力投球!!

4月・5月と東京・大阪・神戸で入学式が行われてから2カ月が経ちました。学生たちは、一日も早くゲームクリエイターになるために日々勉強に励んでいますが、半年に一度行われるKCEスクール本校から実践校への入学試験の日程が決まり、本校生は早期実践校入学を勝ち取るためにさらに勉強に身が入っています。

9月20日より東京・大阪・神戸の各本校で行われる実践校入学試験は、全国のコナミ制作会社の第一線で活躍されている制作者を試験官に迎え、本校生が、入学以来制作してきたゲーム作品の出来映えを評価するという場です。もちろん制作したゲームの出来も重要ですが、学生の持つ個性や、先見性も評価対象となります。

8月は誰もが楽しみにしている夏休みですが、KCEスクールの学生達にとっては夢の実現のために大切な時期です。

⬇実践校入学試験



⬇実践校入学試験



⬇授業風景



⬇授業風景



KCEスクール予備校は 通年募集、通年入学! 大学生、社会人に最適な夜間コースも開講中!

KCEスクール予備校は通年募集・通年入学制で、毎月1日に入学いただいております。

毎月10日(休日の場合は翌日)までに入学願書をご提出いただいた方から随時入学選考(総合適性検査のみで専門検査はありません)を実施させていただき合格者は翌月1日から入学していただけます。毎月1日(休日の場合は翌日)には入学者全員にガイダンスを行い、経験度合いにより担当講師から授業の進め方につき指導を行います。また、大学生、社会人の方でも夜間の時間を利用してゲーム開発の勉強ができる夜間コースを開講しています。月曜日から金曜日までの毎日19:00から20:50の時間を利用しゲーム開発の基礎を学びます。経験のない方も初歩の課題から取り組んでいただけますのでゲームクリエイター志望の方は、いますぐKCEスクールまでお問い合わせください。

開講コース

予備校	本校	実践校	
プログラム基礎コース	プログラム本コース	札幌校	東京校
音響サウンド基礎コース	音響サウンド本コース	新宿校	渋谷校
CG基礎コース	映像デザイン本コース	六本木校	東六本木校
ディレクター基礎コース	3DCG本コース	横浜校	座間校
シナリオ基礎コース	ディレクター本コース	名古屋校	大阪校
	シナリオ本コース	神戸校	西神戸校

入学説明会のお知らせ

参加ご希望の方は、お電話にてお早めにお申し込みください。

日時 毎週金曜日・18:00〜　場所 東京本校・大阪本校

短期コースのお知らせ

短期間で基礎から応用まで学びたい方や昼間時間のない社会人や就職の為のダブルスクールを考えている方に向けて短期コースも開講致しております。

3DCG ムービーコース　平成11年6月開講　全10回(3カ月)

KCEスクール
コナミコンピュータエンタテインメントスクール

■資料請求先■

〒106-0032東京都港区六本木1-4-30 KCEスクール入試事務局

TEL 03(3224)0573(代)

<9:00〜17:00/土曜・日曜・祝祭日除く>

インターネット情報サービス(最新情報はこちらで)

ホームページアドレス
http://www.konami.co.jp/school

業務拡張に伴い3DCG講師募集中。詳細はこちらまで。
連絡先:KCEスクール本部採用係 TEL:03-3224-0573

日本最大規模を誇る

東京ゲームデザイナー学院



■〒151-0053　東京都渋谷区代々木3-57-6　■電話　03-3370-2720
■JR総武線・山手線「代々木」下車・徒歩7分

設置講座

- ゲームデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座
- 3Dグラフィック＆モーションキャプチャークリエイター養成講座
- ゲーム企画・シナリオライター養成講座
- ゲーム評論・雑誌ライター養成講座
- サウンドクリエイター養成講座
- ネットワークゲームクリエイター養成講座
- ゲームビジネス・プロデューサー＆ディレクター養成講座

国内でも最大のゲーム・スクールだけに，設置された専攻の数や，設備の規模は，かなりのものになります。授業の進み具合はハードなぶん，成果も早く得られます。まずは体験してみてください。





◀▲関東に東京校と横浜校，大宮校があるほか，大阪，名古屋にも姉妹校が設置されている

体験入学
随時，受付（無料）

希望者は電話（03-3370-2720）で予約。
時間内であればいつでも大丈夫です。

平日　13：00～18：30
土曜　13：00～16：00
日曜　13：00～16：00

付録 ゲーム・クリエイター・スクール　体験入学・学校説明会予定表

7月

月	日	曜	
7	1	木	
7	2	金	
7	3	土	
7	4	日	
7	5	月	
7	6	火	
7	7	水	
7	8	木	
7	9	金	KCEスクール・入学説明会（東京本校）（大阪本校）
7	10	土	日本ゲームソフト学院・体験入学
7	11	日	代々木アニメーション学院・体験入学（東京校）（原宿校） バンタン電脳情報学院・ゲーム業界&一日体験入学（東京）
7	12	月	
7	13	火	
7	14	水	
7	15	木	
7	16	金	KCEスクール・入学説明会（東京本校）（大阪本校）
7	17	土	
7	18	日	代々木アニメーション学院・体験入学（名古屋校）（大阪校）（広島校） バンタン電脳情報学院・地区ガイダンス（福岡）
7	19	月	
7	20	火	バンタン電脳情報学院・地区ガイダンス（札幌）
7	21	水	
7	22	木	
7	23	金	KCEスクール・入学説明会（東京本校）（大阪本校）
7	24	土	日本ゲームソフト学院・体験入学 バンタン電脳情報学院・地区ガイダンス（盛岡）
7	25	日	デジタルエンタテインメントアカデミー・説明会（東京）（札幌校）（福岡校） 代々木アニメーション学院・体験入学（ひがし校） ヒューマン クリエイティブ スクール・東京説明会
7	26	月	
7	27	火	
7	28	水	デジタルエンタテインメントアカデミー・説明会（札幌） 代々木アニメーション学院・体験入学（広島）
7	29	木	デジタルエンタテインメントアカデミー・説明会（盛岡）
7	30	金	デジタルエンタテインメントアカデミー・説明会（新潟） KCEスクール・入学説明会（東京本校）（大阪本校） ヒューマン クリエイティブ スクール・地区説明会（静岡）
7	31	土	代々木アニメーション学院・体験入学（仙台校）（横浜校）（沖縄校） 日本ゲームソフト学院・体験入学 ヒューマン クリエイティブ スクール・地区説明会（名古屋）

8月

月	日	曜	
8	1	日	代々木アニメーション学院・体験入学（東京校）（原宿校）（名古屋校）（大阪校） ヒューマン クリエイティブ スクール・地区説明会（大阪）
8	2	月	代々木アニメーション学院・体験入学（原宿校）（札幌校）（広島校）（福岡校）
8	3	火	ヒューマン クリエイティブ スクール・地区説明会（福岡）
8	4	水	ヒューマン クリエイティブ スクール・地区説明会（仙台）
8	5	木	デジタルエンタテインメントアカデミー・説明会（鹿児島） バンタン電脳情報学院・サマーセミナーA日程　～7日 ヒューマン クリエイティブ スクール・地区説明会（札幌）
8	6	金	デジタルエンタテインメントアカデミー・説明会（福岡） KCEスクール・入学説明会（東京本校）（大阪本校）
8	7	土	日本ゲームソフト学院・体験入学
8	8	日	ヒューマン クリエイティブ スクール・東京説明会
8	9	月	バンタン電脳情報学院・サマーセミナーB日程　～11日
8	10	火	
8	11	水	デジタルエンタテインメントアカデミー・説明会（東京）
8	12	木	バンタン電脳情報学院・サマーセミナーC日程　～14日
8	13	金	KCEスクール・入学説明会（東京本校）（大阪本校）
8	14	土	
8	15	日	代々木アニメーション学院・体験入学（東京校）（原宿校）
8	16	月	代々木アニメーション学院・体験入学（ひがし校）
8	17	火	代々木アニメーション学院・体験入学（横浜校）
8	18	水	デジタルエンタテインメントアカデミー・説明会（大阪） 代々木アニメーション学院・体験入学（大宮校）
8	19	木	デジタルエンタテインメントアカデミー・説明会（名古屋） ヒューマン クリエイティブ スクール・夏期フリー見学会
8	20	金	デジタルエンタテインメントアカデミー・説明会（静岡） KCEスクール・入学説明会（東京本校）（大阪本校） ヒューマン クリエイティブ スクール・夏期フリー見学会
8	21	土	日本ゲームソフト学院・体験入学 ヒューマン クリエイティブ スクール・夏期フリー見学会
8	22	日	代々木アニメーション学院・体験入学（札幌校）（福岡校） ヒューマン クリエイティブ スクール・東京説明会
8	23	月	
8	24	火	ヒューマン クリエイティブ スクール・地区説明会（水戸）
8	25	水	代々木アニメーション学院・サマーフリースクール デジタルエンタテインメントアカデミー・説明会（東京） ヒューマン クリエイティブ スクール・地区説明会（宇都宮）
8	26	木	ヒューマン クリエイティブ スクール・地区説明会（高崎）
8	27	金	KCEスクール・入学説明会（東京本校）（大阪本校） ヒューマン クリエイティブ スクール・地区説明会（甲府）
8	28	土	
8	29	日	代々木アニメーション学院・体験入学（仙台校）（横浜校）（沖縄校） バンタン電脳情報学院・総合説明会&模擬試験（東京）
8	30	月	代々木アニメーション学院・体験入学（名古屋校）（大阪校）
8	31	火	

9月

月	日	曜	
9	1	水	
9	2	木	
9	3	金	KCEスクール・入学説明会（東京本校）（大阪本校）
9	4	土	
9	5	日	
9	6	月	
9	7	火	
9	8	水	
9	9	木	
9	10	金	KCEスクール・入学説明会（東京本校）（大阪本校）
9	11	土	日本ゲームソフト学院・体験入学
9	12	日	デジタルエンタテインメントアカデミー・説明会（東京） 代々木アニメーション学院・体験入学（広島校）
9	13	月	
9	14	火	
9	15	水	代々木アニメーション学院・体験入学（名古屋校）（大阪校）
9	16	木	
9	17	金	KCEスクール・入学説明会（東京本校）（大阪本校）
9	18	土	
9	19	日	代々木アニメーション学院・体験入学（東京校）（原宿校）（札幌校）（仙台校）（福岡校）
9	20	月	
9	21	火	
9	22	水	
9	23	木	代々木アニメーション学院・体験入学（大宮校）（ひがし校）（横浜校）
9	24	金	KCEスクール・入学説明会（東京本校）（大阪本校）
9	25	土	日本ゲームソフト学院・体験入学
9	26	日	ヒューマン クリエイティブ スクール・東京説明会
9	27	月	
9	28	火	
9	29	水	
9	30	木	

※今回紹介した学校の見学会をカレンダーでまとめました。修学旅行や個人旅行で，短期間にまとめて見学したい人も役立ててください。

総括 夏の体験入学が絶好のチャンスだ!!

今回の特集でわかるように，ゲーム·クリエイター·スクールは，カリキュラム内容や，設備投資の方針，校風，得意分野などそれぞれが個性的です。また，業界の情勢に合わせて，柔軟にカリキュラムを変更したり，つねに最新の設備を整えることができるのは，かなりの利点でしょう。

この進路を選ぶのには，それなりに覚悟が必要です。ゲーム業界に直接関係する技能を学ぶわけですから，大学出身者とちがって，即戦力として企業も考えています。ですから，中途半端な気持ちで臨むわけにはいきません。たまたま採用されたとしても，配属先で戦力外通告を受けることだってあります。生半可な勉学では，将来の就職の選択肢が狭まるでしょう。

また，情報処理系の資格をとる専門学校とくらべてもひけをとらない実践的なプログラム技術などが要求されるにもかかわらず，さらに，ものを創造する感性が要求されます。いま一度自分に問いかけてみてください。ゲームを遊ぶことが楽しいのか，作ることが楽しいのかを。

最近は，大学を出たからというだけで採用する企業も減り，実力が求められています。そのため，大学生が掛け持ちで身を置く，ダブル·スクールも増えています。もちろん，簡単な資格を得る各種学校とはちがいますから，その苦労は並大抵ではありません。

覆面コラム① （某ゲーム・スクール卒業→プログラマー）

学校を出たからといってゲーム業界に就職できるわけではない

ゲーム・クリエイター・スクールに行きさえすればゲーム業界に入れるとカンちがいしている人は，入ってもムダです。僕がゲーム・クリエイター系の学校を選んだ理由は，これまでずっと独学でプログラムをしてきて，ほかの人から，自分の知らないことを学び取りたかったからです。やっぱりゲーム業界への就職に有利かなとも少し思っていましたし（ぜんぜんそんなことはなかったけどね）。実際に入ってみると，同じ目的で学んでいる人がたくさんいるので，とても良い刺激になりました。プレゼンテーションなど，1人ではなかなか勉強できないことも，授業で理解できます。人に聞くのは恥ずかしいくらい，しょーもないことでも，すぐに質問できる先生がいたことは，重要です。実際に業界に入ってしまうと，恥ずかしくてなかなか聞けないことが多いんです。

逆に，デメリットとして考えられるのは，ゲーム制作の関連技術しか学べないので，一般的な知識にうとくなってしまいがち。そういう意味では僕の通っていた学校は「一般常識」の授業があったので，とてもありがたかったです。ってゆーか，授業でマジメに聞いていたのは，一般常識とプレゼンだけかもしれない。授業のカリキュラムは，お世辞にも良いとは思えませんでした。ゲームが好きだというだけで入ってきた「自称・プランナー」も大勢いて…（笑）。

僕の場合，2年制の学校だったので，最初の1年で作品を作って，2年目は就職活動に専念しました。結果的には2年の6月頃に第一希望の会社に内定をいただき，9月から研修という形でそちらの会社にお世話になりました。とにかく受け身ではなく，自分で積極的に動いたのが功を奏したわけです。

僕の通った学校は，ゲームを作る作業工程は教えてもらえますが，ノウハウは教えてもらえませんでした。2年では短すぎるんです。でも教えてくれる先生がたは一流のプログラマーであり，デザイナーでしたから，授業よりも放課後の自習で先生に聞きまくっていました。授業だけをマジメに聞いていたのでは，まともな就職もできなかったと思います。



◀ひととおりの作業工程を経験しているため，経験者と同格にあつかわれやすい卒業生

ちょっとキビしいシメになりますが，クリエイター·スクールを卒業した読者に，手記をお願いしてみました。編集部では，みなさんが本当に自分にあった進路を選び，学校を選び，すばらしいゲームを作ってもらいたいと考えています。ゲーム業界の就職を考えているのであれば，気を引き締めるべく，彼らの忠告に耳を傾けてください。

そして，業界を語った本がたくさん出ていますから，それを読みあさり，基礎知識を身につけてください。いま在学している学校の授業を大切にしてください。映画を見たり，演劇を鑑賞したり，本を読み，幅広い知識を身につけておいてください。接客するアルバイトをしておくと，とてもいい経験になります。あとは，みなさんの若い感性をぶつけるだけです。

全力でぶつかれば，必ず道は開けるでしょう。

覆面コラム② （某ゲーム・スクール卒業→CGのアルバイト）

入学したら，学校案内に書いてあった内容とカリキュラムがちがっていたのにショック。毎年変わるんだから当然ですね。学校が貸しビルだったこととか，同人をやらせる講師がいたこと，やる気のない生徒がいたのはもちろんショック。でも，ゲームを作りたくて仕方がなかったが，結局一度も成功しなかったことが，最大のショック。女っ気が皆無だったこと，教室のマシンのネットワーク管理が最悪だったこと……悪い思い出ばかり。でも，なんだかんだいって，けっこう好き勝手やらせてくれてました。

シナリオ科に向けてのアドバイスですが，シナリオ科は，絵も音楽もできないからといって集まる無能の集団ではありません。また設定オタクの許される場所でもありません。ホンキでプロを目指すのなら，まずは自分の器をみきわめ，机上の空論を棄て，現実的な仕様書を書けるようになるところからはじめていってほしいです。自分の表現したいおもしろさの半分でも，他者に伝達できるようになれれば上出来でしょう。

ま，自分なりのペースでのんびりやってください。ただ言えることは，学校は頼るところではなく，利用するところです。努力を忘れてはいけません。



▲クリエイターに必要なのは，最終的には努力のみ。学校に頼りすぎてはいけない

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院

PHONE 03-3370-2720

［東京校・横浜校・大宮校］ 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
	2年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
	3年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制 (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制 (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。(1、2、3年コース)

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制 (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制 (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制 (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制 (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)

単科 月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00 ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ネットワークゲームクリエイター養成講座

全日制 (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 技術の向上に伴い、ゲーム制作に不可欠な要素となりつつある「通信」の感覚。この講座では通信ゲームを創れる近未来感覚のクリエイターを養成します。(2年コース)

ゲームビジネス・プロデューサー&ディレクター養成講座

全日制 (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 ゲームを「遊び」ではなく「ビジネス」としてとらえ、ゲームの制作から販売、流通、制作管理にいたるまでを統括することを学ぶ業界期待の講座です。(2年コース)

名古屋ゲームデザイナー学院

お問い合わせ

〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校 大好評受付中!!

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

東京校夜間部大好評受付中!!

- ゲームデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座
- 3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

(使用マシン:02、DOS/V 使用ソフト:ソフトイマージュ、ライトウェーブ、ソフトFX、フォトショップ)

毎週(月・木又は火・金)/18:30～21:00 開講場所(代々木)

入学願書受付開始!〈お問い合わせ〉☎03-3370-2720

2000年4月生学校見学会実施中!



〔通信講座募集中〕

★ゲームデザイナー養成講座
BASICゲームプログラミングコース
C言語ゲームプログラミングコース
アセンブラゲームプログラミングコース
ゲームデザイナーコース

★サウンドクリエイター養成講座
サウンドコンポーザーコース

'99年卒、ゲーム会社(専門職社員)内定速報!! 100名突破! ダントツ全国第一位!!



ゲームCGクリエイター養成講座 全日2年制 門谷祥子さん (株)ナムコ



ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 石渡大輔くん (株)カプコン



ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 藤井康弘くん (株)セタ



ゲームデザイナー養成講座 全日1年制 山木秀治くん (株)アテナ



ゲームキャラクターデザイナー養成講座 全日2年制 秋田善彦くん (株)カプコン



ゲームCGクリエイター養成講座 全日1年制 白井香織さん (株)コーエー

〈姉妹校〉関西地区で人気抜群!!

大阪ゲームデザイナー学院

〒530-0041 大阪市北区天神橋1-12-6

TEL.06-6882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!



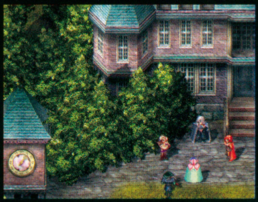


韓国No. 1 RPGを、ファルコムがプロデュース！

約1年の歳月をかけ、シナリオ・グラフィック・システムなどを徹底的に改良。

単なる海外版の翻訳ではない、

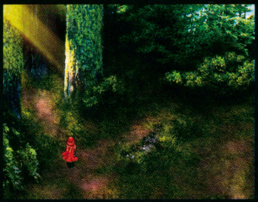
CD-ROM 3枚組みの超大作RPG「西風のラプソディ」が遂に完成！





■韓国No. 1 RPG「西風の狂詩曲(ラプソディ)」

「モンテ＝クリスト伯」をモチーフにしたと言われる独特で重厚なシナリオ、
ゲーム中随所に挿入されたCGムービー、16bitカラー（65536色）によるハイクオリティなグラフィック。
韓国で様々な賞を受賞し、名実共に韓国No. 1 RPGと呼ぶにふさわしい作品「西風のラプソディ」。
韓国において絶大な知名度を誇るファルコムが、国内向けにさまざまな改良を施し、
初の海外作品をプロデュース！



ファルコム海外プロデュース作品第一弾

西風の狂詩曲(ラプソディ)

The Rhapsody of Zephyr

★5000本でヒットと呼ばれる韓国で驚異の80000本をセールス！
★「新ソフトウェア大賞（情報通信部長官賞）」「ソフトエキスポ'98商品賞コンテンツ（国務総理賞）」など数々の賞を受賞！

■「白き魔女」スタッフによる、シナリオや人名・地名の徹底見直し
■イベントで表示されるキャラクターグラフィック全てを完全描き直し
■オリジナルにはない世界MAPの追加作成
■魔法の有効範囲の表示や、敵（味方）HP＆MP確認可能など、戦闘システムの徹底改良
■その他操作性や機能など、全てにわたり日本のプレイヤーの感覚に合わせた変更を実現

Windows98/95　今秋発売予定

オリジナル新グッズ発売！
ファルキャラクロック・タペストリー・ジグソーパズル・etc.

新プロジェクト続々スタート！
新規スタッフ大募集（新卒・中途）！
詳しくは当社ホームページをご覧ください。

最新情報はホームページにアクセス！
http://www.falcom.co.jp/　http://www.falcom.com/
ご購入は便利なオンラインショッピングコーナーをご利用ください。【Falcom Creative Office.】

Falcom®
NIHON FALCOM CORPORATION
〒190-0012 東京都立川市曙町1-14-13
☎042(527)6501 http://www.falcom.co.jp/



定価550円 本体524円 雑誌18361-08 T1118361080551

第十八巻第八号通巻二〇六号 昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可 一九九九年七月二十五日印刷 一九九九年八月一日発行

電波新聞社 〒141-8715 東京都品川区東五反田一-十一-十五 電話〇三(三四四五)六一一一

'99

わかる！動かせる！家族全員で楽しめる！コンピュータの新しい活用法を満載！

マイコンBASIC Magazine

8

コンピュータ・グラフィックスに挑戦

パソコンで絵を描こう!!

別冊付録

コンピュータ・ミュージック・マガジン

電波新聞社